

HINTA 27 MK

PC: N PELIT TOIMIMAAN!

PC

AMIGA

ST

C64

PELIT

3/93

Pelitestissä:

Amiga 1200

Veil of Darkness
Vampyyreitä onko heitä?

Odotettu
Chaos Engine

X-Wing
Voima on sinun!

Wilcon uudet seikkailut
Space Quest V

RATKAISE: *Alone in the Dark*
Star Control 2
Populous II

HITTIPELIT:

Sleepwalker • Patriot • Empire DeLuxe
• EcoQuest 2 • Batman Returns •
Spaceward Ho! • Wolfenstein 3D •
ja paljon muuta



6 414886 093546
609354-93-03

KINARA

KINARA OY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

90-5061420

Saita jo eilen!
Avoinna Ma - Pe 09.00-20.00

Kaikkiin hintoihin sisältyy LVV. Toimituksiin lisätään postituskulut. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

Fusion CD 16 Pack 5490.-

- Pro Audio Spectrum 16, SONY 31A CD-ROM asema ja Labtec CS-550 kaiuttimet. Ohjelmistossa mm. Comptonin Family Encyclopedia, Wing Commander 2 + kaikki lisälevyt, Ultima Underworld jne...

Pro 16 Multimedia System

KYSY!

- Ehdotonta huippulaatua ominaisuuksiltaan. Paketissa NEC tuplanopeus CD-ROM ja Pro Audio Spectrum 16. Ohjelmistopakettissa mm. Lotus Multimedia 1-2-3 ja tietysti Compton sekä muuta.

Gravis Ultrasound	1350.-
Thunderboard	790.-
Thunderboard for Windows	990.-
Pro Audio Spectrum 16	1790.-
Soundblaster Pro 2	1225.-
Soundblaster 16 ASP	1950.-
Audioport	1295.-
Thunder & Lightning	2195.-
- Thunderboard ja 24bit SVGA samassa.	
Midi Mate	450.-
Midi Mate/Trax	850.-
-Midikaapelit ja TRAX MIDI Studio ProAudioSpectrumlin.	
PAS Developer Toolkit Plus & 16	595.-

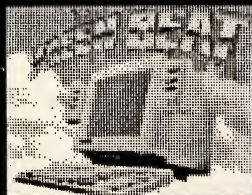
AMIGA 500 Action Replay MK III	545.-
AMIGA 2000 Action Replay MK III	695.-
C64 Action Replay MK VI	399.-
SuperNES Action Replay	445.-
SuperNES Universal Converter	199.-
- Tämän avulla voit pelata lähes kaikkia Yhdysvaltalaisista mallia olevia SuperNES pelejä omassa Suomalaisessa SuperNintendossasi.	

SEGA MASTER SYSTEM 295.-

A500, A500+ lisämuisti 512kb	245.-
A500 lisämuisti 2/4 mb	995.-
A500 lisämuisti 4/4 mb	1495.-
Amiga lisälevyasema	450.-

SCANNERIT

PC Genius B105GX grayscale	1750.-
PC Genius C105 256 color	3250.-
AMIGA Handy Scanner 400dpi	995.-
AMIGA DE LUXE PAINT 4.1 piirrosohjelma	695.-
AMIGA MINI OFFICE	495.-
PC GLOBE 5.0	395.-



Virtual Pilot

- FlightStickin valmistajan ajo ja lentosimulaattoreihin tarkoitettu PC tikku.

ScreenBeat - kaiuttimet
- Edulliset kaiuttimet äänikorttiisi.

MODEEMIT

Supra FaxModem 14400	2995.-
USR HST/DS v.32bis ulkoinen	6500.-
USR HST/DS v.32bis kortti	4900.-

AMIGA/C64/ST PELIOHJAIMET

Black Cruiser	99.-
Competition Pro 5000 Black	149.-
Competition Pro 5000 Mini	179.-
Quickjoy SV-119 Junior	55.-
Quickjoy SV-121 Turbo 1	69.-
Quickjoy SV-123 Supercharger	89.-
Quickjoy SV-124 Turbo 2	79.-
Quickjoy SV-125	159.-
Quickjoy SV-126 Jetfighter	139.-
Quickjoy SV-127 Topstar	169.-
Zipstick	149.-

PC PELIOHJAIMET

Advanced Gravis	345.-
CH-FlightStick	390.-
Gravis Gamepad	250.-
Mach I	190.-
Mach I Plus	230.-
Mach II	250.-
Mach III	290.-
Quickjoy SV-202	139.-
Thrustmaster Flight Control System	790.-

PC HIIRET

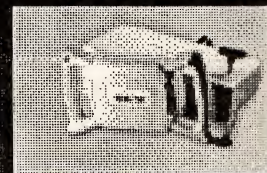
Speedmouse Logic 3	149.-
Comtec Colour Mouse	169.-
Neos MN-50E	190.-
ProMouse	475.-
- 20-5000 DPI, tärkeimmät näppäimet yhdistettynä hiireen!	
Rollermouse Serial	575.-
Rollermouse PS/2	575.-
Thumbelina - minitrackball kannettaviin	495.-

PC PELIORTIT

CH-Automatic Game Card III	280.-
Game Card SV-209	139.-
AMIGA SPEEDMOUSE LOGIC 3	139.-
AMIGA COMTEC COLOR MOUSE	159.-
VG-3300 vga 256kb näytönohjain	345.-
- VGA, EGA, CGA, MDA ja Hercules samassa kortissa.	
Tranes - Suomi-Englanti-Suomi sanakirja	299.-
MikroPuhe 2.1 Win 1390.- DOS 2190.-	
- paras suomenkielinen puhesyntetisaattori	

690.-

199.-



KINARA

KINARA ÖY / POSTIMYYNTI
PL 67 00381 HELSINKI

90-5061420

Avoimma Ma - Pe 09.00 - 19.00

PELIT	Amiga	PC	PELIT	Amiga	PC	TARJOUSPELIT	Amiga	PC
3D Construction Kit 2.0	395.-		Line In the Sand		265.-	Air Combat Aces kokoelma		150.-
A.A. War in the Skies		275.-	Links	275.-		Air Sea Supremacy kokoelma		150.-
A-Train		295.-	Links PRO 386		345.-	Bard's Tale 3	95.-	95.-
Aces of the Pacific		295.-	Lord of the Rings 2		265.-	B.A.T.	95.-	95.-
AMOS 3D	295.-		Lotus III - The Final Challenge	185.-		Balance of Power	145.-	
AMOS Compiler	235.-		M-1 Tank Platoon	265.-	295.-	Battlechess	79.-	79.-
AMOS Creator	395.-		Manager	245.-	245.-	Battle Isle	150.-	
AMOS Easy	275.-		Mantis		235.-	Blitmap Brothers vol1 kokoelma	150.-	
AMOS Professional	495.-		Maximum Overkill		325.-	Bloodwych		150.-
Aquatic Games	185.-		Microprose Golf	265.-		Budokan		95.-
Ashes of Empire	235.-	235.-	Might & Magic - Clouds of Xeen		365.-	Captain Fizz	50.-	
ATAC		325.-	Monkey Island 2	239.-	249.-	Castles + Isälevy		195.-
B-17 Flying Fortress	275.-	325.-	Nigel Mansell's World G.P.	185.-		Centurion	95.-	95.-
BC Kid	185.-		No Greater Glory	265.-	295.-	Chuck Yeager's 2.0	95.-	95.-
Bane of the Cosmic Force	275.-	275.-	Nova 9			Conan the Cimmerian		150.-
Bard's Tale Construction Kit	235.-		Panzer Battles	235.-		D/Generation		150.-
BAT 2	275.-	295.-	Parasol Stars	185.-		Dames Simulator (Tammipeli)		50.-
Battlechess 4000		295.-	Patriot		265.-	Davious Designs	50.-	
Beast III	235.-		Perfect General	265.-	295.-	Discovery in the Steps of Columbus	95.-	
Bills Tomato Game	235.-		PGA Tour Golf Windows		345.-	Drakkhen		120.-
Birds of Prey	265.-	295.-	Police Quest 3	265.-	295.-	Dune		195.-
Black Crypt	185.-		Populous 2	195.-	295.-	Dynablaster		195.-
Blood Brothers	185.-	235.-	Pro Tennis Tour 2		195.-	Eco	50.-	
California Games 2	185.-		Prophecy of Shadow	265.-	265.-	Fighter Command		120.-
Captive	185.-	265.-	Putty	185.-		Final Blow	79.-	
Car & Driver		295.-	Railroad Tycoon	265.-	295.-	Flight Simulator 3.0 (vain 5/25")		245.-
Carrier Strike		275.-	Rampart		245.-	Flood	95.-	
Carriers at War		275.-	Reach for the Skies		295.-	Fuzzball	150.-	
Castles 2		265.-	Realms	235.-	185.-	Gold of Aztecs		79.-
Chessmaster 3000		265.-	Red Baron		295.-	Heart of China		195.-
Civilization	275.-	295.-	Red Baron Mission Disk vol 1		185.-	Immortal	79.-	
Combat Air Patrol	265.-		Rex Nebular		325.-	Imperium	95.-	95.-
Conflict - Korea	245.-	245.-	Risky Woods	185.-	235.-	Jack Nicklaus Golf		95.-
Conquest of the Longbow		295.-	Robocop 3		245.-	Jetsons	95.-	95.-
Cool World		185.-	Robosport	235.-		Kid Gloves 2	120.-	
Crazy Cars III	185.-	235.-	Rome AD 92	235.-	265.-	Kult		50.-
Creepers		275.-	Quest for Glory III		295.-	Light Corridor		50.-
Crisis in the Kremlin		235.-	Secret Weapons of Lutwaffe		295.-	Lombard RAC Rally		95.-
Crusaders of the Dark Savant		265.-	Secret W / HE-162 Isälevy		175.-	Lotus Esprit	150.-	
Curse of Enchantia	225.-	265.-	Secret W / DC-335 Isälevy		175.-	Magic Fly	50.-	
Daemongate	265.-	295.-	Secret W / P-38 Isälevy		175.-	Mean Streets	150.-	
Dagger of the Amon RA		295.-	Secret W / P-50 Isälevy		175.-	Menace	50.-	
Dark Half		275.-	Sensible Soccer	185.-		Mighty Bomb Jack	50.-	
Dark Queen of Kryn	275.-	265.-	Shorlock Holmes		295.-	Megadomania / First Samurai	195.-	
Darklands		295.-	Shuttle	195.-		Motorhead	120.-	
Darkseed		295.-	Silent Service 2		235.-	Mystical	95.-	
Daughter of Serpents		275.-	Sim Earth	255.-	285.-	Myth	120.-	
David Leadbetter's Golf		325.-	Sim Life	265.-		Narc	95.-	
Dream Team kokoelma		265.-	Snoopy's Game Club		295.-	Nightshift	99.-	99.-
Dungeon Master		275.-	Space Crusade	185.-	185.-	Operation Harrier	150.-	
Dungeon Master & Chaos S.B.	225.-	265.-	Space Quest 4	265.-	295.-	Pegasus	150.-	
Dynablaster	185.-		Space Quest 5	265.-	325.-	PGA Tour Golf		79.-
Epic	225.-	265.-	Special Forces		295.-	Populous	79.-	
Eric the Unready		275.-	Star Control II	255.-	285.-	Powerdrome	79.-	
Eye of the Beholder 2	245.-	245.-	Star Legions		265.-	Powermonger	79.-	
F-117A Nighthawk		295.-	Steel Empire		295.-	Prince of Persia	195.-	
F-15 Strike Eagle III		295.-	Street Fighter 2		265.-	Pro Tennis Tour	95.-	
F-19 Stealth Fighter		265.-	Summer Challenge	225.-	265.-	Quest and Glory kokoelma		150.-
Fantastic Worlds kokoelma	265.-	265.-	Super Cauldron		185.-	R-Type 2	120.-	
Falcon 3.0		325.-	Suspicious Cargo		185.-	Race Drivin'	99.-	
Falcon 3.0 Mission Disk 1		195.-	Titus the Fox	185.-	235.-	Rackem		95.-
Fire and Ice	195.-		Task Force 1942	185.-	325.-	RBI Two Baseball	50.-	
Formula 1 Grand Prix	275.-	295.-	Treasures of Savage Frontier	265.-	265.-	Realms	95.-	
Front Page Football		325.-	Ultima 7		295.-	Rodland	79.-	
Gateway		275.-	Ultima 7 Forge of Virtue		175.-	Samurai	150.-	150.-
Global Conquest		235.-	Ultima Trilogy 2		295.-	Sarakon	95.-	
Grand Prix Unlimited		265.-	Ultima Underworld		295.-	Shadow of the Beast	50.-	
Grandmaster Chess		265.-	Ultima Underworld 2		325.-	Simcity Terrain Editor Isälevy	49.-	
Great Naval Battles		295.-	Utopia		235.-	ST Dragon	79.-	
Great Naval Battles Isälevy		185.-	V for Victory		265.-	Stormovik SU-25		59.-
Gunship 2000	275.-	295.-	V for Victory 2		265.-	Strider 2	120.-	
Gunship 2000 Scenario Disk 1		195.-	Waxworks	265.-	265.-	Stun Runner	79.-	
Harpoon V1.21		295.-	Wayne Gretzky Hockey 2	185.-	235.-	Swiv	79.-	
Harrier Jump Jet		325.-	Where in the World Is Carmen S.		345.-	Terminator 2		95.-
Home Alone 2		265.-	Willy Beamish	265.-	295.-	Test Drive 2 - The Duel		95.-
Humans	235.-	235.-	Wing Commander	265.-	175.-	Thunderhawk	120.-	
Indy 4 Fate of Atlantis Action	195.-	245.-	Wing Commander De Luxe Ed.		295.-	Time Machine	79.-	
Indy 4 Fate of Atlantis Adv.	239.-	249.-	Wing Commander 2		295.-	Tintin / Op. Neptune / Bobo	95.-	
Island of Dr. Brain		295.-	Wing C 2 / Special Operations 1		175.-	Tomak the Warrior	79.-	
John Madden Football 2		235.-	Wing C 2 / Special Operations 2		175.-	Total Recall	95.-	
King's Quest 6		295.-	Winter Challenge		175.-	Tournament Golf	50.-	
Larry 5	265.-	295.-	Wordle		265.-	Ultima 6		195.-
Laser Squad		325.-	Wordtris	185.-	235.-	Vaxine	79.-	
Legacy		275.-	X-Wing		265.-	Vengeance of Excalbur		150.-
Legend of Kyrandia	265.-	265.-	Zoo	185.-	259.-	Welltris	59.-	
Legend of Valour	265.-	295.-	Zyconix	185.-	185.-	Wolfchild	79.-	
Lemmings 2	225.-	285.-				World Championship Soccer	79.-	
Lethal Weapon	195.-	245.-				World Class Leaderboard	95.-	

AMIGA Indy 4 Adv.	239.-	PC Indiana Jones 4 Adv.	249.-
AMIGA Lemmings 2	225.-	PC Lemmings 2 The Tribes	285.-
AMIGA Monkey Island 2	239.-	PC Zool	259.-

MEILTÄ MYÖS PC CD-ROM, MAC, ST, C64 JA SEGA -PELIT

PELIT

3/93

TOIMITUS

Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirroks Wallu

Avustajat

Jyrki Kasvi, Jukka Kauppinen, Ossi Mäntylähti,
Mika Nirvi, Jukka ja Pekka Piira, T.J. Talasmaa,
JTurunen

TOIMITUKSEN Osoite

Pelit
PL 64
00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
fax. (90) 120 5799

ILMOITUKSET

Pelit/Ilmoitusosasto
PL 64

00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911

Myyntijohtaja: Esa Sairio

Myyntipäällikkö: Jussi Kilamo, Tapani Mäkelä,
Helena Viljanen

Ilmoitussihteeri: Sirkka Pulkkinen

VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOI

Mikäli ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syyistä voida julkaista, lehti ei vastaa ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen pääjäämisestä tai julkaisemisesta sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta.

ASIAKASPALVELU

Sanomaprint Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa

Tilaukset (90) 120 670

Kirjatilaukset (90) 120 671

Tilausten irtisanomiset (90) 878 4544

(automaattinen vastauspalvelu, varaa esille asiakasnumerosi osoitelipukkeesta tai laskun kuittiasasta)

Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.) Osoitteenmuutokset ja tilausten irtisanomiset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.

TILAUSHINNAT

12 kk säästötilaus 198 mk

12 kk säästötilaus MikroBITIN tilaajille 158 mk

Säästötilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoa tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaikseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan säästötilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Sanomaprint Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.

Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Sanoma Yhtymän asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvoitteiden täytyttyä.

KUSTANTAJA

Erikoislehdet Oy
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911

Toimitusjohtaja: Eero Sauri

Markkinointijohtaja: Hannu Ryynäli

LEHDEN MYYNTI

Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Lehti julkaisee sitoumuksella teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.

Painopaikka Sanomapaino Vantaa 1993
ISSN 1235-1199

Toinen vuosikerta.

**SANOMAPRINT
ERIKOISLEHDET
TECNOPRESS**



Chaos Engine lunasti paikkansa Amigan parhaiten pelien listalla. Bitmap Brothers rules!

Arvosteluissa

X-Wing18

Nnirvi. Use the Force. You'll need it. Asialla LucasArts.

The Incredible Machine ..21

Ossi Mäntylähti. Sierra tarjoaa aivosoluille raskasta purtavaa.

Space Quest 5 – Roger Wilco and the Next Mutation22

Ossi Mäntylähti. Laatua, huumoria ja kaunista grafiikkaa Sierralta.

Sleepwalker24

JTurunen. Tasapaksua hyppeilyä Oceanilta.

Quacky & Quaysoo's Turbo Science25

Ossi Mäntylähti. Kehittävä opetustiedepeli nuorille Sierralta.

Patriot26

TJ Talasmaa. Odotettu, mutta valitettavan keskeneräinen Three-Sixty Pasificilta.

Batman Returns28

Nnirvi. Bugeja Konamilta.

Wacky Funsters.....29

Nnirvi. Hauska? No ei. Tsunamilta.

Gary Grigsby's Pacific War30

Jukka O. Kauppinen. Vain hard-core-strategisteille SSI:ltä.

Empire Deluxe32

Nnirvi. Helppo, mutta erinomainen strategiapeli. White Wolf Productions/New World Computing.

Tegel's Mercenaries.....33

TJ Talasmaa. Kömpelö käyttöliityntä ja typerät sotilaat pilaaivat Mindcraftin pelin.

Chaos Engine34

J. & P. Piira. Bitmap Brothersin loistavan erinomainen räiskintäpeli.

Wolfenstein 3D: Spear of Destiny36

JTurunen. Form Gen/id ja parasta toimintaa PC:lle.

Legend of Myra37

Ossi Mäntylähti. Grandslamilta Boulder Dash -kloonii.

Eric the Unready38

Ossi Mäntylähti. Legendin ensiluokkainen tekstipeli.

Veil of Darkness40

Tuija Linden. Event Horizon/SSI tarjoaa kelpoillista seikkailua.

Battlechess 4000.....42

Jukka O. Kauppinen. Näyttävä ja kuuluva shakki Interplaylta.

Nethack 3.1.43

Tero Valkonen. Pelimaailman loistava legenda entistäkin parempana.

Eco Quest 2: Lost Secret of the Rainforest.....44

Ossi Mäntylähti. Sierran edellistä vaikeampi "vihreä" seikkailu.

Spaceward Ho!.....46

Jyrki J.J. Kasvi. New World Computing tarjoaa mannaa avaruusstrategisteille.

Lyhyesti.....48

Space Crusade, Mario Teaches Typing, L.A. Law ja monta muuta.

Pelit läpi

Alone in the Dark.....50
Tapio ja Kari Salminen. Vihdoinkin pimeys valkenee.

Star Control 2.....52
Juha Mäkinen. Ei enää mustia aukkoja.

Populous 2.....56
Sami Kanninen. Koodit 200-999.



Mukana myös

Nnirvi.....61
Vastaus kirjeeseen.

Pelin Henki.....62
Wexteen. Talvisota laudalla ja Lassin ja Leevin mahtavat jekut.

Posti.....65
Erinomaisia ideoita ja hyvää kritiikkiä.

Max & Moritz.....68
Max kertoo vinkkejä mm. Ultima Underworld II:een, Railroad Tyconiin ja Darklandsiin. Moritzilla hurjasti pikkuvinkkejä.

PelitSeis?.....72
Kyselkäähän uusistakin peleistä!



Ajan hermolla

Amiga 1200.....6
Jukka ja Pekka Piira. Uuden lupauksen perusteellinen pelitesti.

Uutiset.....10
Pelimessuja, Britishin kummitustalo, pelaaminen on kuntoilua ym.

Digital Illusions.....13
Jukka O. Kauppinen. Syväluotaus flipperintekijöistä.

Hyvästit muisti-ongelmille.....58
Nnirvi, J. Salonen. PC:n muistiongelmien ratkeavat.

Kilpailut.....76
Tällä kertaa kilpailuina Star Wars ja Battletoads.

Kyöpelit.....77

Tulossa.....79
Seuraavissa lehdissä, jos pelitalot suovat.

English Summary.....79

Tuija Lindén
päätoimittaja



Onnistunut vastaisku

Amiga 1200 saatiin lopultakin Suomeen asti. Suurin syy siihen, että tulo tänne pohjanperukoille kesti, oli sen valtaisa menekki Euroopan markkinoilla. Jo pelkästään Englannissa meni 100 000 kappaleen myynti rikki muutamassa kuukaudessa!

Amiga 1200 on suunniteltu kotitietokoneiden vastaiskuksi konsoleille ja PC-koneille. Sillä on kaikki edellytykset nousta megasuosikiksi: upeiden grafiikkaominaisuuksien ja huippunopeuden lisäksi siinä testimme mukaan toimii jopa 80 prosenttia 500:sen peleistä hyvien emulointien ansiosta. Vaikka kuulostaa-kin hullulta, 1200:n suosion eräs salaisuus piilee juuri siinä, että vanhaa pelivarastoaan voi edelleen hyödyntää uuden koneen myötä. Vanhat pelit osittain löytävät jopa ihan uutta puhtia.

Toinen juttu taas on se, miten pelitalot alkavat uutta Amigaa kohdella. Viissatasia on markkinoilla niin valtava määrä, että niitä ei noin vain voi hylätä, ja vain ja ainoastaan 1200:n uusia ominaisuuksia hyödyntävä peli ei vielä kannata. Pelin täytyy siis joko olla yhteensopiva 500:n kanssa tai sitten siitä on tehtävä oma 1200-versionsa. Kokemukset kuitenkin osoittavat, että ainakaan vielä 32-bittinen unelma ei uudessa koneessa ole toteutunut, vaikka pelitalot "täysin uudistettuja" 1200-versioita tekevätkin.

Toivotaan kuitenkin, että Amiga-maailman kaivattu tehopotku on nyt löytynyt. Kone itse on ainakin sen ansainnut.



Tuija

Pitkällisen odotuksen jälkeen
Amiga 1200 on viimeinkin täällä.
Ja kyllä sitä kannattikin odottaa!



Pelit testaa

Amiga 1200

● ● Viime vuoden lopulla Commodore raotti salaisuuden verhoa ja esitteli uuden sukupolven 32-bittisen kotimikron vastaukseksi PC:n ja konsoleiden haasteeseen. Siitä lähtien on konetta odoteltu kuin Next Generationia takaisin televisioon. Pelit-lehti sai käsiinsä Amigan seuraavan sukupolven heti sen maahan-tultua, ja testaa nyt sen ominaisuuksista tärkeimmän: pelaamisen.

J. & P. Piira



Commodoren vastaisku PC:n ja konsolien invaasiolle on siis kalpea kaunotar Amiga 1200, Amiga 4000:n peli- ja kotikäyttöön suunnattu pikkusisko. Lunastako se paikkansa uutena lippulaivana ja mikä ehkä tärkeämpää, onko sillä mahdollisuuksia säilyttää asemansa?

Historian havinaa

Amiga 500:n julkistaminen syksyllä 1987 merkitsi uuden sivun kääntämistä kotimikroilussa. 16-bittinen teknologia tarjosi ennennäkemättömät mahdollisuudet luovaan työskentelyyn ja ennen kaikkea pelaamiseen. Taistelu Atari ST:n kanssa päätyi Amigan voittoon, mutta kaksi uutta vaaraa ponnahti esiin: nopeat PC:t VGA-grafiikalla ja ensimmäinen 16-bittinen pelikonsoli Sega Megadrive.

Laajat simulaattorit, rooli- ja seikkailupelit kehitetään PC-tehomyllyissä ja Amiga-käännökset ovat harvoin onnistuneita. Suureen massaansa uppoavat väkivalta- ja toimintapelit ovat kovaa valuuttaa konsolimarkkinoilla. Toki Amiga on pysynyt jaloillaan ja siihen on julkaistu ja julkaistaan edelleen roppakaupalla huippupelejä, mutta silti entinen tiennäyttävä on jäänyt perävaunuksi.

Commodoren viime vuonna julkaisemat 500+- sekä 600-mallit eivät tuoneet tilanteeseen muutoksia. Perus-Amigan konekanta on kuitenkin valtava, eikä se kuihdu vielä vuosin, mutta jotakin oli tehtävä, että Amiga-pelaaminen nousisi entiseen loistonsa. Tätä yrittää nyt Amiga 1200.

Kalpea kaunotar

Ulkoisesti uusi Amiga muistuttaa A600:sta mutta numeronäppäimistöllä varustettuna ja lähes luonnonvalkoisena. Kone on viisitatasta sirompi ja syvyysuunnassa kapeampi. Joystick/hiiriportit ovat palanneet 500:sesta tutuille paikoilleen koneen taakse. Takaseinän RF-liitin kertoo TV-modulaattorin olevan vakiovaruste, eli ylimääräisiä palikoita TV:hen liittämistä varten ei tarvita.

Commodore on myös vih-

Tekniset tiedot

Proessori:	32-bittinen Motorola 68EC020/14,19 MHz
Grafiikkapiiri:	AGA Multichip -apuprosessorisysteemi
Apupiirit:	Alice, Lisa ja Paula videokuvan, grafiikan ja äänien käsittelyyn
Muisti:	ROM: 512 kt Chip-RAM: 2 Mt Fast-RAM saatavilla: 4 Mt (32-bit) CPU-liitäntään, 4 Mt (16-bit) PCMCIA-väylään
Ulkoiset liitännät:	2 x peliohjain/hiiri, sarja, rinnakkais, levyase- ma, RGB, RF, ääni, PCMCIA-laajennusväylä
Sisäiset liitännät:	AT IDE -kiintolevyohjain, CPU-liitäntä
Levyasema:	Koko: 3,5 tuumaa Kapasiteetti: 880 kt Tyyppi: Double Density Väripaletti: 16,777,216 Tarkkuudet/värien määrä: 320 x 256, 256 väriä 320 x 512, 256 väriä 320 x 1024, 256 väriä (lomitettu) 640 x 256, 256 väriä 640 x 512, 256 väriä 640 x 1024, 256 väriä (lomitettu) Spritet: 64xYx16, 8 kpl 4-kanavainen stereoääni (8-bittiä) 4495,-
Äänet:	
Hinta:	
Maahantuoja:	Man & Man Co, puh. (90) 666 907 Toptronics Ky, Puh (921) 546 666
Testikkappale:	Man & Man Co, puh. (90) 666 907

doinkin päässyt eroon ylisyo-
neestä rotastaan: uusi hiirimalli
on pieni, pyöreä ja istuu käteen
mukavasti. Tuntuma on hyvä ja
napit tarkat.

"Let's make Amiga Big Again"

Uuden Amigan sisällä on tapahtunut lähes täydellinen elinten siirto. Motorolan 68000-prosessori on vaihtunut 32-bittiseen Motorolan 68020-prosessoriin, joka hyrrää kellotaajuudella 14,19 MHz, ja myös Amigan apupiirit toimivat nyt 32-bittisellä teholla. Koneessa on myös vakiona 2 megatavua chip-RAMia. Käytännössä A1200 on kahdesta viiteen kertaa A500:sta nopeampi, tehtävästä riippuen.

Uusi AGA-multichip-apuprosessorisysteemi Aliceineen ja Lisoineen onkin varsinainen tapaus. Väripaletti on vaatimattomasti 16 777 216 eli 4 096 kertaa isompi kuin Amiga 500:ssa. Uudet näyttömoodit, joita voi ihaila taulukosta 1, pystyvät näyttämään 256 väriä kerralla ruudussa. Entisen HAM-moodin korvaava HAM-8 kykenee yli 256 000 värin esittämiseen millä tahansa näyttömoodilla. HAM-moodista ei kuitenkaan ole hyötyä peleille, sillä prosessoritehoa kuluu vietävästi.

Yhtä Amigan grafiikan eri-

kisominaisuuksista, niin kutsuttua dual-playfieldiä, joka mahdollisti kahden 8-värisen kuvan päällekkäisvieroituksen, on niin ikään parannettu. Nyt kuvaruudulla pystytään vierittämään kahta 16-väristä ruutua päällekkäin. Spritejä on edelleen vain kahdeksan, mutta ne voivat olla 16-värisiä, 64 pikseliä leveitä ja minkä korkuisia tahansa, eli enää ohjelmoiden ei tarvitse koota suuria ja värikkäitä hahmoja pienistä palasista. Mitä taas tulee spritejen lukumäärään, se ei ole koskaan ollut rajoitus, kuten vaikka Sensible Soccer todistaa.

Jotta korkeimmista grafiikkatiloista saisi kaiken irti, on Multiscan-monitori paras vaihtoehto. Tavallisilla monitoreilla (kuten Commodoren oma 1084S ja Philips CM8833 Mk2) pärjää kuitenkin pitkälle, eikä pelikäytön kummempia tarvita. VGA-monitori sen sijaan on huono valinta, koska se ei pysty näyttämään kunnolla tavallisimpia grafiikkatiloja.

Kaikkea ei ole sentään pistetty uusiksi: 1200:n äänistä vastaa edelleen vanha tuttu Paula-piiri.

Laajennettavuuden ongelmia

A500:n vasemman kyljen läpivientiportti on saanut väistyä

PCMCIA-väylän tieltä, joka oli jo Amiga 600:ssa. Laitteen pohjassa on 150-pinninen laajennusportti, joka on ristitty CPU-liittimeksi.

Läpiviennin korvaaminen PCMCIA-väylällä ei tunnu maailman järkevimmältä idealta, onhan porttiin saatavilla kymmeniä erilaisia lisälaitteita, kuten kiintolevy, lisämuistia ja tietysti Action Replay.

PCMCIA:n 2,0-tuumainen kortti, vastoin useita harhaluuloja, ei tule olemaan mikään softamedia. Sen sijaan läpeen syötetään muistia tai esimerkiksi uuden sukupolven kiintolevy. Sen voi vaikka sujauttaa taskuun ja mennä kaverille kylään uudet pelit luottokortin kokoisessa tilassa, kuten Commodoren Englannin pomo Kelly Sumner asian ilmaisee. Korttikiintolevy on kyllä mielenkiintoinen idea, mutta toteutuuko se käytännössä yhtä näppärästi?

Commodore ei koskaan ole ollut oikein fiksu mitä kiintolevyihin tulee. A1200 käyttää kiintolevyohjaimena PC:stä tuttua IDE-standardia, joka on hitaampi kuin SCSI, mutta halvempi, koska ei tarvitse enää ostaa kuin itse kiintolevy. Valmis paikka 2,5 tuuman kokoiselle kiintolevylle löytyy 1200:n sisuksissa, mutta väistämättä tulee mieleen, etteikö 1200:sta olisi jo vakiona voinut varustaa kiintolevyllä?

Muut A500:n lisälaitteet, kuten printerit ja lisälevarit, toimivat, vaikka yhteensopivuusongelmia saattaakin esiintyä. Useat laitevalmistajat, kuten GVP, ovat valmiita tukemaan A1200:ta.

Tulevaisuuden näkymiä

On sanomattakin selvää, mitä 32-bittinen teknologia tekee Amiga-pelaamiselle. PC-koneisiin suunnitellut suuret seikkailu- ja roolipelit saadaan periaatteessa käännettyä entistä helpommin, ja niitä voitaisiin teoriassa jopa parantaa. Ongelma onkin lähinnä maantieteellinen. Edellä mainitut pelityypit valmistetaan lähes poikkeuksetta ison rapakon takana ja Amigan asema ei siellä tunnetusti ole häppöinen.

Muun muassa LucasArtsin Euroopan markkinaosuus on kuitenkin niin huomattava, että yhteio on luvannut tapauskohtaisesti

ti harkita A1200-versioita peleis-
tään. X-Wing olisi ihan kiva, kii-
tos.

Vektoripelit luonnollisesti
hyötyvät uudesta nopeudesta,
mutta lentosimulaattorien kärki-
päättä, esimerkiksi Falcon 3.0:aa,
on kuitenkin turha odotella.
Kaikesta huolimatta Amiga
1200:n prosessorinopeus ei vas-
taa esimerkiksi 486:tta ja vektori-
peleissä eivät apuprosessorit
auta. Toinen asia taas on bitti-
karttapinnoitettu vektorigrafiikka
eli texture mapping, ja
yleensäkin bittikarttagrafiikan
erikoiskäyttö, jonka pyörittämi-
seen AGA-piiri on omiaan.
Wing Commanderin 256-värinen
versio (tai WC II) ei olisi mi-
kään ihme.

Toimintapelit hyötyvät suures-
ti kehittyneestä teknologiasta,
joka jättää konsolit jälkeensä
mennen tullen. Sega Megadri-
ven teknisen kehityksen tämän-
hetkinen kärki, Ecco the Dolphi-
nin -toimintapeli, olisi A1200:lla
jokapäiväistä tavaraa, eikä edes
korkealaatuisinta.

Isosiskon pahin vihollinen

Ensimmäisissä A1200-peleissä ei
kuitenkaan ole aihetta riemuun.
Paljon myydyin Amiga 500:n
haamu kummittelee taustalla ja
siitä voi tulla vaikka uuden
isosiskonsa pahin vihollinen
tyyliin C64 ja 128. Eurooppalais-
ten peliyhtiöiden kun ei kannata
edes harkita 500:n hylkäämistä,
joten on syytä suhtautua va-
rauksella suurten firmojen, esi-
merkiksi Oceanin ja Gremlinin,
lupailemiin 32-bittisiin pelikoke-
muksiin. Siirtymäkaudella 1200-
pelit eivät tule hyödyntämään
ylivertaista teknologiaa muuhun
kuin muutamaan lisäväriin, run-
saampaan äänitaustaan ja vä-
hennettyihin lataustaukoihin.
Jos ja kun konekanta alkaa kas-
vaa, voi kelloon tulla toinen ää-
niä.

Ensimmäisiä todellisia Amiga
1200:aa hyödyntäviä pelejä voi
odotella sellaisilta ohjelmoijilta
ja ohjelmointiryhmiltä kuin Andrew
Braybrookilta, Team 17:ltä,
Bitmap Brothersilta ja Archer
McLeanilta. Archer on väläytel-
lyt ideaa 256-värisestä Snooke-
rista ja Poolista, Project X:n jat-
ko-osa tullee erikseen
A1200:een ja Braybrook on
enemmän kuin kiinnostunut uu-

Ensimmäiset A1200-pelit *Onnea ja autuutta?*

Todellinen elämys:

Sleepwalker

Oceanin pojat ovat lätkäisseet
paketin kanteen kullankärisen
tarran, jossa kehoitetaan nautti-
maan "Amiga 1200 -kokemuk-
sesta". Tekstin mukaan peli ot-
taa täyden hyödyn irti uudesta
teknologiasta. Ei ole ihme, että
Ocean söi jälleen kerran sanan-
sa - onhan se kyseisen lajin
epävirallinen maailmanmestari.

Tämä "32-bittinen elämys" on
viimeistä pikseliä ja ääniefektiä
myöten täysin identtinen 500-
version kanssa. Ainoa ero on
siinä, että ko. versiota ei voi la-
data perus-Amigaan. Ei edes
Oceanilta olisi uskonut moista
huijausta. Niinpä niin.

Demon perusteella:

Zool

Vaikka kyseessä on vain ensim-
mäisen tason demo, tarjoaa se
enemmän uudistuksia Gremlinin
originaaliin nähden kuin
edelliset pelit yhteensä. Copper-
taustan päälle on sommiteltu
erilaisia makeisia lisäväriä anta-

den koneen mahdollisuuksista.

Jokereiksi voi laskea muun
muassa DID:n, joka hämmästytti
Epicillään repimällä perus-Ami-
gasta sellaista vektorigrafiikkaa,
jota ei ikinä olisi uskonut mah-
dolliseksi. Hyviä uutisia onkin,
että DID koodaa parhaillaan
kahta vektoripohjaista 1200-peliä
(katso Pelit 1/93), jotka aina-
kin vaikuttavat lupaavilta.

Mitä todennäköisimmin eu-
rooppalaiset rooli- ja seikkailu-
pelit tulevat erillisinä 1200-ver-
sioina, kuten Virginin uusin, Re-
volutionin koodaama Beneath
the Steal Sky, jonka parissa
muuten työskentelee Watchmenin
luoja Dave Gibbons.

maan. Zool ei itse ole saanut li-
säänimaatiota, mutta ei se sitä
tarvitsekaan.

Pääpelimaisemalle tuplasti
enemmän värejä ei olisi ollut
pahitteeksi. Vieritys nykii ylä-
mäissä, mikä on ristiriitaista, sil-
lä ilmiö katoaa, kun pelaa 500-
versiota 1200:ssa.

Valmiiseen versioon luvataan
kaksin kerroin enemmän ääniä
500-versioon nähden ja ainakin
demon musa oli uutta. Toivotta-
vasti kaupan hyllyille saapuva
versio sisältää muitakin muutok-
sia, kuten vaikkapa hauskan int-
ron.

Parannettua grafiikkaa:

Nigel Mansell's ★ World Championship

Gremlinin paketin kansi ei esitä
ylistyslaulua, vaan lappu on pii-
lotettu kotolon sisälle. Se lupaa
parannettua grafiikkaa, alkupe-
räisestä versiosta puuttuvan va-
rikkoanimaation, nopeamman ja
pehmeämmän tierutiinin sekä
lyhyemmät lataustauot.

Kissapurilaisia pikavauhdilla

Lähes yhtä tärkeäksi kysymyk-
seksi pelien tulevaisuuden rin-
nalle nousee pelien nykyisyys.
Amiga 500:aan on tuhansia ja
tuhansia pelejä, mutta joutuvat-
ko nekin kierrätykseen vanhan
Amigan kanssa? Entäs uudet
amigistit? Mitä he vielä tekevät
uudella koneella, jos vanhat peli-
t eivät siihen käy? Eri tahot
ovat esittäneet vaihtelevia en-
nusteita ohjelmiston toimivuus-
desta aina 80:sta varovaiseen 60
prosenttiin, joka on myös Com-
modoren oma arvio. Kova ko-
vaa vastaan, joten testasimme
kaikkiaan 80 peliä.

Vain 65 prosenttia peleistä toi-
mii suoraan levykkeen asemaan
laittamalla, mutta hätä ei ole tä-

Ensimmäinen lupaus pitää
oikein paikkansa: latauskuva
on 16(!)-värinen kahdeksan si-
jasta ja taivaanrannalla on
enemmän värejä, mutta ei luuli-
si olevan kovin ylivoimaista
piirtää välikuvat ja -animaatiot
uudelleen. Varikkomiehet ovat
animoituja, mutta ei siinä mää-
rin, etteivätkö olisi voineet olla
myös alkuperäisessä.

Tierutiini on nopeampi ja
pehmeämpi, mutta tienreunus-
grafiikkaa olisi saanut moni-
puolistaa. Lataustauot ovat sen-
tään tuntuvasti lyhyempiä. Alku-
peräisen NMWC:n omistajalle
"Enhanced"-versio ei tarjoa mi-
tään mullistavaa.

Summa Summarum

Edelliset pelit, Zoolin demoa lu-
kuunottamatta, ovat typerä sijoi-
tus pelifirmoilta: kummankin
pelin 500-versiot toimivat moit-
teettomasti A1200:ssa. Kannat-
taakin kokeilla tulevia 1200-pe-
lejä, ennen kuin lompakko laih-
tuu "32-bittisen pelikokemuksen"
edestä. Säästetyt markat
saavat varmasti tulevaisuudessa
moninkertaisen vastineen.

män näköinen. Amiga 1200
osaa nimittäin emuloida sekä
Amiga 500:n alkuperäistä piiriä
että 500+/600:n Enhanced Chip
Setiä. Suurin syy toimimatto-
muuteen on kuitenkin uuden
keskussyksikön cache-muisti, jo-
ka on tutumpi PC-maailmassa
kuin Amigassa. Painamalla kum-
paakin hiirennappia pohjassa
koneen käynnistyksen tai rese-
toinnin yhteydessä saa esille
boot-valikon, josta voi valita ha-
luamansa emulointi-tilan sekä
kytkä "kakun" pois päältä.

80 pelistä toimi loppujen lo-
puksi 64, joten toimivuus on ta-
san 80 prosenttia. Pieni ihme
on, että etukäteen murheen-
ryyniksi veikatun Oceanin kaik-
ki 10 testattua peliä toimivat. Yl-
lättävästi saimme toimimaan sel-
lasiakin pelejä, joita ulkomai-

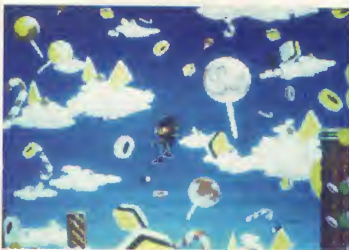
den Amiga-lehdet eivät saaneet. Taulukkoon 2 on listattu testipelit, niiden toimivuus ja mahdollinen vaikutus verrattuna turbotomaan 500:een.

On turha odottaa, että vanhojen pelien lataustuot lyhenisivät, sillä läheskään kaikki pelit eivät ota huomioon laajempaa chip-RAMia. Poikkeuksia ovat muun muassa Wizkid, joka nauttii lisä-äänistä sekä Lemmings 2, joka varastoi enemmän dataa muistiin. Vektoripeleissä uuden prosessorin vaikutus on lähes poikkeuksetta positiivinen. Esimerkiksi Epic pudottaa tuoilta ja Wing Commander venäyttää leuan (vaarallinen laite tämä uusi Amiga). Toimintapeleissä ei luonnollisesti ole juuri vaikutuksia.

Kerro, kerro kuvastin

Amiga 1200 merkitsee uuden kauden alkua pelirintamalla. Sen 32-bittinen teknologia, parannettu grafiikka ja suurempi muisti tarjoavat uskomattoman potentiaalin ja hintaansa nähden lähes lyömättömän hinta-laatusuhteen. Kauan odotettu vastaisu PC:lle ja pelikonsoleille on saatu.

Pelit-lehti seuraa Amiga 1200:aa ja sen uusia pelejä. Mahdollisuuksien puitteissa tulevista arvosteluista ilmoitetaan A1200-yhteensopivuus, ja jos tarpeellista, pisteytetään A1200-versio erikseen.



Pelien toimivuus

V tarkoittaa pelin julkaisuvoittoa. Toimii-sarakkeessa "Kyllä" merkitsee, että peli toimii suoraan. Kommentti-sarakkeessa numero yksi (1) tarkoittaa, että cache täytyy kytkeä pois, numero kaksi (2), että cache täytyy kytkeä pois ja lisäksi näyttötilaksi valita Original Chipset. Kommentti-sarake antaa myös lisätietoa.

Peli	Julkaisija	v	Toimii	Kommentti
Addams Family	Ocean	92	Kyllä	
Air Support	Psygnosis	92	Kyllä	Vektorigrafiikka on paljon nopeampaa.
Amberstar	Thalion	92	Kyllä	Liikkuminen kaikissa muodoissa vikkälämpää.
Aquatic Games	Millenium	92	Kyllä	
Archer McLean's Pool	Virgin	92	Kyllä	Jo ennestään hyvin ohjelmoidut polygonit ovat nopeampia ja pehmeämpiä.
Ashes of Empire	Mirage	92	Kyllä	Vektorigrafiikka nopeampaa.
Batman the Movie	Ocean	89	Kyllä	(1)
Battle Command	Ocean	90	Kyllä	(1)
Black Crypt	EOA	92	Kyllä	
Cadaver	Imageworks	90	Ei	
Carl Lewis Challenge	Psygnosis	92	Kyllä	
Civilization	Microprose	92	Kyllä	Toiminnot nopeampia.
Cool World	Ocean	92	Kyllä	Holli pyörii introssa kuin hyrrä, eikä peli hidastu kun kuvaruutu täyttyy spriteistä.
Curse of Enchantia	Core Design	92	Kyllä	
Dark Queen of Krynn	SSI/U.S.Gold	92	Kyllä	
Dragon's Lair III	Empire	92	Kyllä	
Drakkhen	Infogrames	89	Kyllä	3D-ympäristö nopeampi.
Dynablaster	Ubisoft	92	Kyllä	
Epic	Ocean	92	Kyllä	Perus-Amigassa Epic oli hämmästyttävän nopea, nyt silmät eivät tahdo pysyä menossa mukana. Tunnistaa 68020-prosessorin ja kun se on 32-bittinen, tulos näkyy.
Eye of the Beholder 2	SSI/U.S.Gold	92	Kyllä	
F-19 Stealth Fighter	Microprose	90	Kyllä	Huisin nopea, pelin Accelerator-moodissa jopa epärealistisen nopea.
Falcon	Mirrorsoft	88	Ei	Ei ota levykettä asemaan.
Fire & Ice	Renegade	92	Kyllä	(1)
Flames of Freedom	Rainbird	91	Kyllä	Vektorigrafiikka nopeampaa.
Formula One Grand Prix	Microprose	92	Kyllä	Maksimidetajitasolla yhtä nopea kuin riisutuin maisema karvalakki-Amigassa.
Golden Axe	Virgin	90	Kyllä	
Harlequin	Gremlin	92	Kyllä	
Hook	Ocean	92	Kyllä	
Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Adventure	LucasArts	92	Kyllä	Animaatio ja ruudunvieritys on huomattavasti nopeampaa. Vaikka levykkeitä on 11, ei pelaaminen kahdella levarilla ole hirveätä, sillä levyoperaatiot ovat ohjelmoitu Monkey 2:ta paremmin.
Lure of the Temptress	Virgin	92	Kyllä	(1)
McDonaldland	Virgin	92	Ei	
Mega-Lo-Mania	Imageworks	91	Ei	Kaatu ensimmäisen keksinnön valmistuttua.
Myth	System 3	92	Kyllä	(1)
New Zealand Story	Ocean	89	Kyllä	(1)
Nick Faldo's Champ. Golf	Grandslam	92	Kyllä	
Nigel Mansell's World Championship	Gremlin	92	Kyllä	F1-radat kiitävät hieman nopeammin ja kaivatulla pehmeydellä.
Powermonger	EOA	90	Kyllä	(2) Väripaletti täysin sekaisin.
Project X	Team 17	92	Kyllä	
Putty	System 3	92	Kyllä	
Realms	Virgin	92	Kyllä	Isometrinen kartta vierii hieman nopeammin.
Red Zone	Psygnosis	92	Kyllä	Vektorigrafiikka on paljon nopeampaa ja pelattavuus sen myötä kunnossa, mutta silti ohjelmointi jättää toivomisen varaa.
Robocod	Millenium	91	Kyllä	(1)
Sabre Team	Krisalis	92	Kyllä	
Sensible Soccer v1.1	Renegade	92	Kyllä	
Shadowlands	Domark	92	Ei	
Shadow of the Beast III	Psygnosis	92	Kyllä	(1)
Shuttle	Virgin	92	Kyllä	
Sleepwalker	Ocean	93	Kyllä	
Space Crusade	Gremlin	92	Ei	Grafiikka on bugista ja peli kaatuu ensimmäiseen vihollishyökkäykseen.
Space Crusade: The Voyage Beyond	Gremlin	93	Ei	Kts. edellinen.
Star Control	Accolade	90	Kyllä	
Starglider 2	Rainbird	88	Kyllä	(1)
Street Fighter 2	U.S.Gold	92	Ei	Tulossa A1200-yhteensopiva versio.
Tilt	Genias	92	Kyllä	
TV Sports Baseball	Mindscape	92	Kyllä	Animaatio on jopa liian nopeaa.
Vroom	Lankhor	91	Kyllä	(1) Grafiikka hieman sekaisin, mutta ei häiritsevästi.
Wing Commander	Origin	92	Kyllä	Paljaalla silmällä arvioituna peli pyörii noin viisi kertaa nopeammin!
Wings	Cinemaware	90	Kyllä	Ilmataistelut nopeampia.
Wizkid	Ocean	92	Kyllä	Hyödyntää laajempaa Chip-RAMia.
Wonderland	Virgin	91	Kyllä	Kaikein puolin nopeampi.
Zool	Gremlin	92	Kyllä	Ruudulla ei enää esiinny lieviä häiriöitä kun ninjamurkku saavuttaa huippunopeuden tai kiipeeä ylämäkiä. Viholliset tosin joskus katoavat.

Tampereen Peli!-messut lähestyvät

Suomen ensimmäiset pelimessut Tampereen Pirkkahallissa 13. – 16. toukokuuta keräävät saman katon alle pelejä laidasta laitaan. Esillä ovat tutut pelit, uudet pelit, harvinaiset pelit, pelien historia ja jopa huomisen virtuaalitodellisuus. Yleisö voi paitsi katsella, myös pelata ihan itse.

Tapahtumaan liittyvät myös läheisesti pelielokuvat, televisio ja muut mediat. TV ja radio tekevät messuilta jopa ohjelmaa.

Julkiksia messuilla vilisee paitsi Gladiattorit-shown voimin, myös Kata Kärkkäisestä Vesa-Matti Loiriin.

Doom – Wolfensteinin haastaja

Wolfenstein 3D oli sharewaremaailmassa jotain todella uskomatonta. Kuinka joku kertakaikkiaan onnistui tekemään niin hyvän ja nautittavan räiskintäpelin PC:lle? Wolfin menestyksen siivittämänä ID-Software jatkaa siitä, mihin Wolfenstein 3D jäi: **Doomissa** on kaikki, mitä Wolfensteinissa ei ollut.

Pelin alfaversio taustajuoni kertoo neljästä kaverista, jotka viettivät asepalvelusaikaa tiedelaboratorion turvahenkilöinä. Jokin koe meni pahan kerran vikaan ja kaameat mutanttihiirviöt pääsivät valloilleen ympäri laboratoriota.

Ensimmäinen silmiinpistävä uudistus Doomissa on se, että grafiikka on laajennettu Ultima Underworldin suuntaan. Nyt mukana on valoa (myös ammuksista tai kranaateista!), varjoa, suora ja kiero seinää ja kaiken kukkuraksi viittä-viisi tasoa. Doom tukee kaikkia mahdollisia ää-

nikortteja ja suunnitelmassa on myös 32 000 värin versio koville näyttökorteille!

Ehkä kaikkein merkittävin uudistus on kuitenkin se, että Doomia voi pelata neljä kaveria yhtäaikaan modeemien, rs-narun tai lähiverkon välityksellä.

Doom ilmestyy PC-koneille aikaisintaan kesän loppupuolella ja tukee myös Windowsia, Windows NT:tä ja NeXT:ä. Pysykää housuissanne! –om



Monen hengen Underworld?

Dynamix on tunnettu hyvin koodatuista simulaattoreista (A-10, Stellar 7, Nova 9) sekä miellyttävistä seikkailupeleistä (Willy Bea-mish, Rise of the Dragon) ja nyt firma on siirtynyt haukkaamaan roolipelimarkkinoiden kakkua Betrayal at Krondorilla.

Kaikkein näyttävien osa Betrayal at Krondoria on liikkuminen, joka tapahtuu hieman kuin Eternamissa, mutta maastossa on muun muassa texturemapattuja puita ja pensaita. Myös taistelu on kolmiulotteista ja previkkojen perusteella voimme sanoa, että lupaavalta näyttää. Eräät tahot ovat kommentoineet BaKkia usean hengen Underworldiksi. –om

Operaatio Genesis

Vasta perustettu Suomen **Star Trek** -seura aloittaa toimintansa Operaatio Genesis-käsitteellä. Operaatiolla on tarkoitus kauniisti kertoa TV kolmoselle, että Star Trek – The Next Generationilla olisi kyllä Suomessa katsojia, varsinkin, jos sitä lakataisiin käsittelemästä lastenohjelmasta.

TV kakkonen on kuitenkin ollut suostuvaisempi harkitsemaan sarjan ottamista omaan ohjelmistoonsa. Kauniilla postikorttien ja adressien lähettelyllä se voisi onnistuakin. Tarkoitus ei missään tapauksessa ole haukkua, painostaa tai muuta vastaavaa, vaan kauniisti kertoa, että 200 000 katsojaa haluaisi sarjan takaisin. Suomen Star Trek -seuran osoite on PL 48, 85501 Nivala ja siihen voi liittyä 60 markalla.

Suomalainen postipeli Itävaltaan

Suomalainen **Teknocide**-postipeli kääntyy saksaksi lisenssintuotantomuksella, jonka **Midnight Sun Games** on solminut saksalaisen kielialueen suurimman postipelifirman **SSV Klapp-Bachler OEG:n** kanssa. Teknocide alkaa pyöriä Euroopassa heti, kun käännöstyö on saatu valmiiksi.

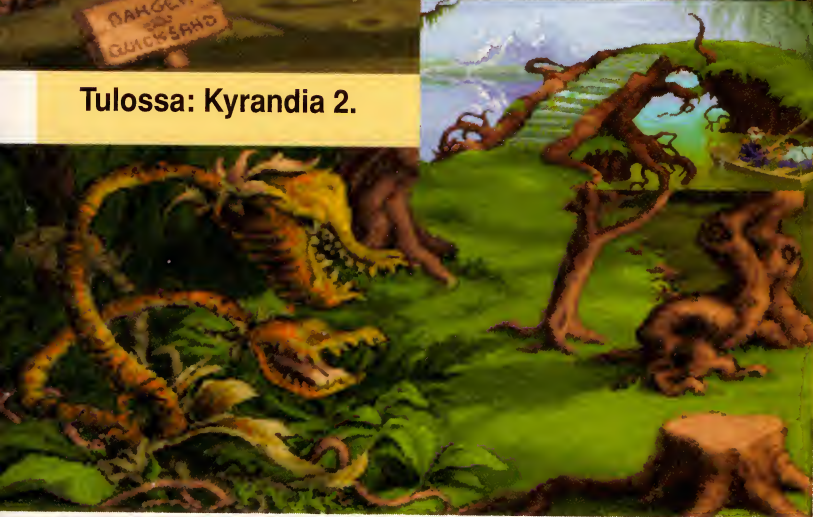
Täysin suomalaisen Midnight Sun Gamesin omaa tuotantoa olevan Teknociden saamisesta myös Yhdysvaltain, Hollannin ja Australian markkinoille neuvotellaan parhaillaan, samoin kuin Olympuksen lisenssoimisesta Itävaltaan.

Minäkö muka muurahainen!

Enpäs ole, väittää Zool ja näyttää huimat ninjahyp-pynsä ja -potkunsä seuraavassa osassaan. Zool 2 on ilmestymässä piakkoin Gremliniltä.



Tulossa: Kyrandia 2.



Lord Britishillä on oma kummitustalo

Richard Garriot eli Lord British asuu Länsi-Texasissa omassa pikku Britannia Manorissaan, jonka hän muuttaa joka toinen vuosi uudennlaiseksi kummitustaloksi. Halloweenin aikoihin noin 200 onnellista neljän hengen ryhmissä pääsee tunniksi seikkailemaan Britishin kartanoon.

Viime vuonna noin 1 500 neliön talosta ja muutaman aarin pihasta oli tehty Ultima VII:n kulissit. "Yleisöllä on tehtävä. Sen selville saamiseksi pitää keskustella mukana olevien näyttelijöiden kanssa", kertoo British Houston Lifestyle & Entertainment -lehdessä.

Kummitustalossa on 26 huonetta, köydellä ylitettäviä kuituja, ihmissusia, jokia, joiden ylitse täytyy soutaa, siltoja, rotia, zombieita, kaikkea mahdollista kauheaa. Viime vuonna clouna oli tulipallo, joka ammuttiin yli sadan metrin korkeuteen. Pallon ympärillä seisoivat hiljaa punakaapuisia munkkeja, jotka itse asiassa olivat paikkakunnan palomiehiä. Muut hirviöt ovat lähinnä Originin henkilökuntaa.

Aitoja taisteluja ei talossa käydä: "Lasten kummitustaloissa ei lapsiin saa koskea, jottei aiheuttaisi psyykkisiä vaurioita. Aikuisten kummitustaloissa ei aikuisiin voi koskea, jottei saisi selkäänsä", British nauraa. Tilanne on ratkaistu erilaisilla vempaleillä taistelujen mukaan saamiseksi.

Mutta miksi uhrata 250 000 dollaria moiseen, varsinkin kun sisään pääsee ilmaiseksi? "Sulaa hulluutta", väittää British ja tunnustaa ikänsä rakentaneensa kummitustaloja. Kodin muuttaminen kesti kaksi kuukautta, mutta toisaalta siellä oli jo valmiina oma saari, tähtitorni, salakäytäviä ja maanalainen holvi...

Väriä hiiriin

Miksi hiiren pitäisi olla valkoinen, mietti New Idea Electronic ja pisti Microsoft-yhteensopiviin Beetle Mouse -ohjaimiin väriä. Jenkkilipun lisäksi löytyy tietysti leppäkertuja ja jopa psykedeliasia.

Eipä ainakaan lika näy!



Pressaksi Clintonin paikalle

Minkälaisista mahtaisi olo olla Yhdysvaltain presidenttinä Husseinin riehussa? Ei välttämättä kovin hauskaa. Tätä simuloi D.C. Truen Shadow President, jossa pelaaja isketään Clintonin housuihin ja tehtäväksi annetaan johtaa maailmaa.

Balance of Powerista huimasti laajentunut Shadow President on seitsemän ja puolen megan-messävä pakkaus politiikkaa asianharrastajille. Mukana tulee myös vuoden 1990 Cia World Factbook. —om

Finncon 93

Jo kolmatta kertaa Helsingin Yliopiston SF Klubi, Helsingin SF Seura ry ja HYY ovat yhdistäneet voimansa science fiction -festivaaliin järjestämiseksi. Mukana järjestelyissä ovat myös Suomen Sarjakuvaseura ja Dark Fantasy -yhdistys.

Kunniavieraina ovat tällä kertaa Discworld-romaanien kirjoittaja Terry Pratchett sekä aikuissarjakuvan mestareihin lukeutuva Bryan Talbot. Lisäksi ohjelmaan kuuluu paneelikeskusteluja, elokuvia, näyttelyitä ja demoja scifin ja fantasian, tulevaisuuden tutkimuksen, sarjakuvan, roolipelin ja kauhun alalta.

Tapahtuma pidetään 7.-8. elokuuta Vanhalla ylioppilastalolla Helsingissä ja sinne on vapaa pääsy.



Ensimmäiset makupalat Lands of Loresta.

Lisää ★ tukea Gravis Ultrasoundille

Electronic Arts tukee Gravis Ultrasoundia tulevissa peleissään **NHL Hockeyssä** ja **Ultra Chuck Yeagarissa**. Myös muut firmat, esimerkiksi Interplay, Accolade, Microprose, Epic, ID, Apogee, Psygnosis ja Novalogic ovat ilmoittaneet tukevansa sitä. Tärkeämpää on kuitenkin ehkä se, että itse Intel suunnittelee tukevansa Ultrasoundia tulevissa multimediaprojekteissaan.

Pelaaminen on kuntoilua!

Amerikkalaiset tutkijat väittävät, että pelaaminen kuluttaa energiaa yhtä paljon kuin leppoisa kävely, kertoo uusi Fitness-lehti. Lehden mukaan pelaamisen aikana energiankulutus lisääntyy 80 prosentilla ja sydämen syke kiihtyy 25 prosenttia tutkimukseen osallistuneilla 16-25-vuotiailla nuorilla. Ja niin löysimme taas uuden lisäsyyn pelaamiseen!

Vietnamiin sotimaan

pääsee Electronic Artsin uudessa **Seal Teamissa**. Pelaaja pistää itsensä vastakkain armottoman Viet Kongin ja Pohjois-Vietnamin armeijan kanssa.

Syy, miksi Seal Teamia kannattaa odottaa, on sen poikkeuksellinen kuvakulma strategiapeliksi. Kuvakulma on nimittäin 3D-lentosimuista tuttu first person ja siihen liitetyt kameramahdollisuudet. Eli nyt voi zoomata neljää eri joukkoa, katsella omia joukkojaan vihollisen näkökulmasta ja seurata tukihelikoptereita tosiaikaisesti.

Seal Teamissa on 80 relistista tehtävää, jotka kaikki perustuvat oikeisiin taisteluraportteihin. Peli on kehitetty yhdessä Yhdysvaltain Navy SEAL Museon kanssa ja on tulossa toukokuussa Electronic Artsilta.

AUSTERLITZ EUROOPAN PARAS SOTASTRATEGIAPELI!

(No. 1 Tactical wargame in Europe/ Flagship international 3/1993)

Joko luulit pelanneesi parhaita sotastrategiapelejä lautapelinä tai tietokoneella? Strategiapostipeli AUSTERLITZ mullistaa aikaisemmat käsitykset pelaamisesta yhdistäen tietokonepelin tarkkuuden ja monipuolisuuden sekä lautapelin tunnelman.

AUSTERLITZ sijoittuu Napoleonin aikaiseen Eurooppaan, Karibiin ja Intiaan, joissa 16 pelaajien johtamaa Euroopan mahtavinta valtiota Britanniaa Ottomaanien valtakuntaan taistelevat Euroopan ja siirtomaiden herruudesta.

Erittäin monipuolisten talouden, tuotannon, kaupan, ulko- ja sisäpolitiikan, sekä diplomatian lisäksi voit rakentaa valtiollesi armeijoita prikaateittain jalkaväestä, ratsuväestä ja tykistöstä. Jokaisella valtiolla on omat historian mukaiset armeijansa kasakoista musketööreihin. Peli sisältää myös mahtavan simuloitun taistelun, jossa osapuolet sijoittavat sadat pataljoonansa taistelukentälle ja ohjaavat niitä yksittäisillä taistelukäskyillä. Voit myös rakentaa valtiollesi sota- ja kauppalaivastoja, joita voit käyttää tuotteiden ja armeijoiden kuljettamisessa, meritaisteluissa, kaappareina, merisaarroissa ja rannikkopuolustuksessa.

Edellämäinittu on vain pieni osa siitä, mitä peli 100 sivuine ohjekirjoineen pitää sisällään. Jos haluat pelata **parasta ja monipuolisinta** sinun pelata AUSTERLITZIA, minkä vakuuttavat myös pelin Euroopan parhaaksi äänestäneet pelaajat.

TILAA ILMAINEN ESITE TAI SOITA JA KYSY LISÄÄ AUSTERLITZISTÄ JA MUISTA PELEISTÄMME

MIDNIGHT SUN GAMES

PL 554, 90101 OULU PUH: 981 - 338557

Pelit hakkaavat äänilevyt

Äänilevyjen myynti on jäänyt pelien jalkoihin Englannissa. Nyt suurimmat levyliikkeet, kuten HMV ja Our Price sekä myös Sony haluavat kukin oman palansa kakusta.

Ensimmäisenä paikalle on ehtinyt tietysti Virgin, joka tuottaa Telstarin kanssa **Mega-Lo-Mania-äppäriin** julkaistavaksi samaan aikaan Segan vastaavan pelin kanssa. Vitsi on siinä, että vinkit ja cheatit ovat piilotettuina LP:seen tai vastaavaan sinkkuun! Ensimmäinen, joka löytää kaikki vinkit voittaa loman Jenkkeihin. Tämä on nyt sitä todellista multimediaa, eikö?

Lyhyesti

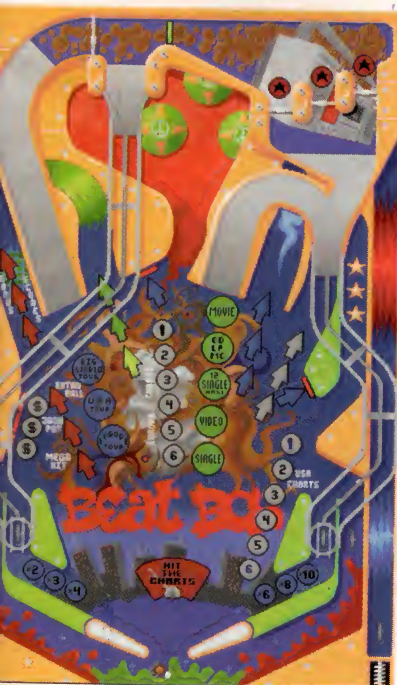
- Kid Pix, monia palkintoja kerännyt lapsille suunnattu piirustusohjelma kääntyy PC:stä Amigalle. Broderbundilta lähiaikoina.
- Humongous Entertainmentin seuraava lapsille suunnattu peli Putt Puttin jälkeen on Fatty Bear's Birthday Surprise. Suloisen Fattyn pitää yöllä lelujen herätessä eloon järjestää synttäriyllätykset ystävälleen Kaylalle. Pelin levittäjänä toimii Electronic Arts.
- Civilization on ilmestynyt ST-versiona.
- Michael Jordan in Flight on EA Sportsin uusi koripallopeli, joka piakkoin Electronic Artsilta.
- Interplay on hyppäämässä MacIntoshiin ja on jo perustanut sitä varten yhtiön nimeltä Macplay.
- Utopia on käännetty viimeinkin PC:lle. Grafiikat suoraan Amigasta.



He menivät sinne

DIGITAL ILLUSIONS

minne flipperinpelaajat eivät olleet vielä menneet



Pinball Dreams kuuluu sarjaan "kai-
killa on, kukaan ei ostanut".

●● Tuore ruotsalaisjoukkio Digital Illusions aukaisi heti ensimmäisillä peleillään tien Amigan suosituimpien pelintekijöiden joukkoon. Pinball Dreams ja Pinball Fantasies valtasivat kertarysäyksellä amigistien sydämet. Pelit-lehti vieraili Tanskassa tutustumassa ryhmään ja tiedustelemassa joukon historiaa ja tulevaisuutta.

Vuosi 1992 oli Amiga-maailmassa flipperivuosi. Digital Illusionsin ohjelmoijat ja 21st Century'n julkaisemat kaksi loistavaa flipperää, Pinball Dreams ja Pinball Fantasies, pitävät vahvasti paikkaansa yksinä suosituimmista Amiga-peleistä mitä kuunaan on julkaistu ja herättävät kateutta PC:n omistajissa. (Itku pois, PC-versiot ovat tulossa).

Demontekijöistä ammattilaisiksi

Muutama vuosi sitten nykyiset Digital Illusionsin jäsenet olivat täydesti mukana monikansallisessa The Silents -demoryhmässä. Ohjelmioija **Andreas Axelsonia** lukuunottamatta he ovat sitä vieläkin, mutta huomattavasti pienemmällä antaumuksella.

Vuoden 1989 loppupuolella demojen tekeminen alkoi kuitenkin kyllästyttää ja ajatus pelin tekemisestä nousi esiin. "Olim-

me nähneet **Mikael Ballen** (Silentsin tanskalainen graafikko) tekemät kuvat flipperikentistä, ja meistä olisi ollut mukavaa tehdä flipperipeli. Yksi meistä oli hieman parempi matematiikassa, joten hän huolehti pallo-
rutiinista. Kun se puolen vuoden hiomisen kuluttua paljastui varsin hyväksi, minä aloin huolehtia lopusta ohjelmoinnista", kertoo Andreas.

Noin vuoden kuluttua pojat näyttivät peliä **Computer and Entertainment -messuilla** Lontoossa. Se ei ollut vielä läheskään terässään: kenttiä yksi, ääniä ei lainkaan ja grafiikkakin oli kamalaa. Niinpä useimmat yhtiöt vain vilkaisivat sitä ja pyysivät takaisin, kun on enemmän näytettävää. "Mutta aina-
kaan he eivät vain heittäneet sitä heti syrjään", naurahtaa Andreas.

Seuraavana vuonna samoilla messuilla pelistä oli jo kaksi kenttää valmiina. Vuoden aikana oli lisäksi pidetty jonkin verran yhteyttä kiinnostusta osoittaneeseen 21st Centuryyn, ja niin-

pä se sitten tarjosikin sopimusta. Useimmat yhtiöt väittivät kuitenkin, että flipperipeliä olisi mahdollonta myydä.

Sopimus rahdattiin kotiin ja tarkistutettiin lakimiehillä. Varmuuden vuoksi yhteyttä otettiin myös muihin yhtiöihin ja todettiin, että kyseessä oli standardisopimus, jollaisten saisi keneltä tahansa.

"Lopulta me päätimme ottaa 21st:n, he antoivat hyvän diilin ja näyttivät olevan kiinnostuneimpia", Andreas kertoo. Sopimus allekirjoitettiin lokakuussa -91 ja peli valmistui maaliskuussa -92.

Pinball Dreams herätti runsaasti kiinnostusta. Se myi hyvin, joten luonnollisesti alettiin puhua jatko-osasta, Pinball 2:sta. Myöhemmin nimeksi vaihtui Pinball Fantasies. "21st halusi sen kuulostavan vakavalta peliltä, ei pelkältä jatko-osalta, vaan osalta flipperipelien perhettä. Fantasies ei kuitenkaan ole välttämättä parempi kuin ensimmäinen", Andreas toteaa.

Riippumattomat

Heti kättelyssä Digital Illusions teki vasta-alkajille tyypillisen erehdyksen: pelin ja koko koodin oikeudet menivät julkaisijalle. Tämä pakottaa heidät julkaisemaan kaikki mahdolliset samaa koodia käyttävät (flipperi)pelinsä 21st:n kautta. Tulevaisuudessa Digital Illusions aikoo pitää hallussaan myöskin



pelinsä oikeudet, vaikka se tuottaisikin ongelmia 21st:lle.

Ryhmä pyrkii kuitenkin vaakaasti pysymään riippumattomana, ja tarjoaa tulevia pelejään kenelle tahansa kiinnostuneelle julkaisijalle. "Olemme kuitenkin keskustelleet kaikista tulevista projekteista 21st:n kanssa, jotta he voivat kertoa mitä mieltä he ovat, paljonko he maksaisivat ja paljonko tuote myisi, mutta olemme avoimia kaikille", graafikko **Markus Nyström** korostaa.

Omat kaverit purevat

Kuten kaikki ohjelmistojen tekijät ja julkaisijat, myös Digital Illusions on kärsinyt piratismista hampaista. Silentsin vanha "ystäväryhmä" Fairlight teki todellisen ystävän tempun ja mursi ensimmäisenä Pinball Dreamsia. "Rehellisesti sanottuna, minä tahtoisin lyödä heitä ja kovaa, ja viedä heidän levynsä", kommentoi Andreas piraatteja. "Minä lakkasin pelaamasta murrettuja pelejä sinä päivänä kun Pinball Dreams crackattiin. Nykyään minä tuon kotiin previkoita ja demoja katsoakseni onko peli hyvä. Jos on, ostan sen."

Piratismiin takia Pinball Dreamsia ei tietävästi myyty



Tärkeintä ei ole koko, vaan tekniikka.

lainkaan Suomessa, sillä peli oli ehtinyt levitä niin laajalti ettei esimerkiksi Toptronic katsonut maahan-tuonnin olevan enää kannattavaa.

Tulevaisuuden kuvia

Pinball Fantasies saa kesällä lisälevykkeeseen, jossa on kaksi uutta kenttää. Kovin kummoisia uutuuksia siinä tuskin on, sillä Andreasilla on tarkoituksena saada lisälevy toimimaan myös Pinball Dreamsin kanssa.

Pinball 3 (työnimike) on suunnitelmassa vuoden 1993 varalle, jos rutiineista saadaan tarpeeksi lisäpotkua. Kolmosesta on nimittäin tarkoituksena tehdä useampipalloinen, mikä tuottaa huomattavia teknisiä hankaluuksia.

Digital Illusions ei aio kuitenkaan jumiutua pelkästään flipperi-imagoon. Työn alla on parhaillaan useampiakin pelejä, joista yksi on Turricanin tyyppinen räiskintäplatform, jossa joka toinen kenttä on Turrican- ja joka toinen SWTW-mäinen.

Toinen tulossa oleva peli on tasohyppely, jossa on sankareina hyvin pieniä sateenkaarihahmoja. Ulkoasultaan se tuo ensimmäisenä mieleen Lemmingsin, mutta Andreasin mielestä se



Vain baarinurkkauksen meteli puuttuu.

on enemmänkin kuin 64:n Loderunner. Pelaajan täytyy löytää sateenkaarikone tehdäkseen pienet otukset onnellisiksi, mutta Paha Mies on rikkonut koneen ja levittänyt osat pitkin kenttiä. Otuksia voi käyttää hyväkseen, ja niillä on erilaisia ominaisuuksia, esimerkiksi yksi voi kävellä tulen läpi, toinen hypätä pitkälle jne.

Kolmas Andreasin itse tekemä peli ei tule olemaan toimintapeli. "Näkökulma on ylhäältä kuten Alien Breedissä. Peli on ongelmien ratkaisemista, terminaalien käyttöä, databasejen tutkimista, ratkaisujen etsimistä ongelmien selvittämiseksi, ovien avaamista ja esineiden keräämistä", selvittää Andreas.

Digital Illusionsin toiminta on laajenemassa ja muuttumassa pelkästä tuotantoryhmästä vuoden 1993 aikana osakeyhtiöksi. He haluavat ryhtyä itsensä herroiksi, eli tehdä kaiken itse julkistamista myöten. Jo nykytoimintaan kuuluu muun muassa toimiminen toisten ruotsalaisten ohjelmoijaryhmien välittäjänä ulkomaille.

Amigan lisäksi Pinball Dreams kääntyy jossain vaiheessa PC:lle, työ on parhaillaan käynnissä. Konsolitkaan eivät jää osattomiksi.

Jukka O. Kauppinen



Fredrik Liliegren – johtaja
Andreas Axelsson – ohjelmoija
Markus Nyström – graafikko
Olof Gustafsson – muusikko

Pinball Dreams, Pinball Fantasies

Flipperimaniaa



Läpi kotimikrojen valtakauden ovat erilaiset flipperit olleet suosittuja, mutta yhteistä kaikille tekijästä, valmistusvuodesta, koneesta ja muista seikoista huolimatta on ollut jonkin puuttuminen niiden olemuksesta. Se todellinen maniaa aiheuttanut seikka puuttui aina, siitä huolimatta, että moni flipperi kantoi vuorollaan genren kuninkaan kruunua.

Kingsoftin **Pinball Wizard** oli kuningas vuosia, kunnes 21st Century Software julkaisi Pinball Dreamsin, joka valloitti välittömästi pelaajien sydämet.

Pinball Dreamsissä vaikuttaa eniten sen realismi. Vaikkakaan missään vaiheessa ei kuvittele olevansa aidon flipperipöydän ääressä, on vaikutelma kuitenkin huiumasti parempi kuin missään toisessa datapallottelussa. Etenkin pallorutiini toimii loistavasti, sillä pallo todellakin toimii – se vierii, pomppii ja kimpoilee kuten pitääkin.

Ruudun kokokaan ei tuo miinuksia. Pinball Dreams on ensimmäinen suurikokoisen, vapaasti pallon mukaan vierivän kentän omaava flipperi, joten jo pelkät tekniset seikat takaavat sen menestyksen.

Lopullisen potkun menestykseen antavat hyvä grafiikka sekä erinomainen musiikki, jotka vaihtelevat kentästä kenttään antaen kullekin oman yksilöllisen tunnelmansa. Kenttien suunnittelukaan ei ole hullumpi, vaihtelua riittää ja esimerkiksi villiin länteen sijoittuvassa kentässä on erinomainen menevä tunnelma. Kenttien rakentaminen yhden aiheen ympärille on erinomaisen onnistunut, ja kustakin löytyy runsaasti erilaisia "tehtäviä" pisteröpyyksen keräämiseksi.

Niinpä Pinball Dreams onkin nykyään Amigan toiseksi paras flipperipeli, joka on tulossa myöhemmin myös PC:lle ja konsoleille.

Fantasiamaailmaa

Pinball Dreamsin menestyksen jälkiä lähdettiin luonnollisesti hyödyntämään, ja tuloksena oli Pinball Fantasies. Fantasies on pohjimmiltaan täysin sama kuin Dreams, peruserot ovat hyvin pieniä. Kentät on luonnollisesti pistetty uusiksi ja rutiineja viilattu nopeammiksi. Ulospäin koodin virittelyn tuomat hyödyt eivät näy muuten kuin kolmannen mailan lisäämisen myötä.

Vaikka molemmissa flipperissä on käytössä sama grafiikka-

kamoodi eli 64-värinen EHB, on grafiikan tasossa kuitenkin huiuma ero, sillä pelien valmistumisen välissä graafikko ehti jopa oppia piirtämään.

Kentissä ei kuitenkaan enää ole samanlaista uutuuden viehätystä kuin Dreamsissa. Jotenkin ne eivät ole yhtä nautittavia, eikä ainoan varsinaisen uutuuden eli kolmannen mailan läsnäolo riitä tuottamaan täydellistä tyydytystä. Pallon vauhti on nousut huiumasti PD:n rauhallisesta pallottelusta, mutta ei sentään epäpelattavuuteen saakka.

Siltikin Pinball Fantasies vie kirkkaasti flipperikruunun Pinball Dreamsiltä. Kolmas maila ja parempi grafiikka antavat lisäämää, joka pitää pelaajan koneensa äärellä pitkään.

Jukka O. Kauppinen

21st Century Software

Amiga (PC tulossa)

Näyttö: EHB

1 Mt, tukevat lisälevyasemia, PF:stä erillinen kiintolevyyle

installoitu versio

Testattu: A500

Toteutus

Erinomainen pelattavuus ja musiikki, hyvä grafiikka.

Kynnys

Vaatii alkeellista reagointikykyä ja kahden näppäimen painelemista.

Yhteenveto

Vallankumouksen aiheuttaneet flipperit, joille on vain yksi kilpailija: toinen toisensa.

Flipperi

Pinball Dreams, Pinball Fantasies

85/88

15

HYVIÄ UUTISIA

AMIGA JA PC PELAAJILLE

OLEMME JAKANEET AMIGA JA PC PELIT 5:EN ERI BOKSIIN, JOTTA SINUN OLIJÄ ENISTÄ HELPOMPI LÖYTÄÄ HALUAMASI PELI. BOKSEISSA NYT PALJON "HERKKUJA" TOSI EDULLISESTI. SOITA JA TESTAA VALIKOIMAMME.

3 JA #: C64 PELIEN HINNASTO

5 JA #: KUN HALUAT TILATA

6 JA #: TULEVAT AMIGA PELIT

7 JA #: TULEVAT PC PELIT

13 JA #: PC SIMULAATIOT

14 JA #: PC ROOLI JASEIKKAILU

15 JA #: PC STRATEGIA JA ÄLY

16 JA #: PC TOIMINTA

17 JA #: PC URHEILU

23 JA #: AMIGA SIMULAATIOT

24 JA #: AMIGA ROOLI JA

SEIKKAILU

25 JA #: AMIGA STRATEGIA JA ÄLY

26 JA #: AMIGA TOIMINTA

27 JA #: AMIGA URHEILU

33 JA #: MYYNTEILMOITUSTEN JÄTTÖ

34 JA #: MYYNTEILMOITUSTEN

KUUNTELU

55 JA #: TULEVIA PELIEN VARAUSLINJA

66 JA #: JUURI SAAPUNEET PELI UUTUUDET

67 JA #: KUN HALUAT KLUBIIMME

(EI JÄSENMAKSUA, SAAT UPEAN

PELLIJULISTEEN JA JÄSENKIRJEEN,

SEKA 2 SALAISTA TIETOKONEEMME

OHJAUSKODIA, SINUN EI

TARVITSE OSTAA MITÄÄN !!!)

68 JA #: MEGADRIVE TUOTTEET JA PELIT

77 JA #: UUDESSA BITISSÄ ARVOSTELTUIEN PELIEN HINNASTO

78 JA #: TÄSSÄ PELIT LEHDESSÄ

ARVOST. PELIEN HINNASTO

79 JA #: INFOLINJA, VINKKEJÄ

LINJAMME KÄYTÖSTÄ

83 JA #: ERIKOISTARJOUSPELIT: PC,

ST, AMIGA, COMMODORE 64

84 JA #: SOITTOPYYNTÖLINJA: KUN

HALUAT, ETTÄ SOITAMME SINULLE

85 JA #: PALAUTELINJA

86 JA #: CD-ROM PELIEN HINNASTO

87 JA #: ATARI PELIEN HINNASTO

88 JA #: PC:N LISÄLAIITTEET JA

PELIOHJAIMET

89 JA #: AMIGA JA C-64 TIETOKONEET

JA LISÄLAIITTEET

LINJAMME AVOINNA AINA HENK. KOHT. PALVELU ARK. 19.00 - 21.00

**MULTI
STORE**

PL 41, 20761 PIISPANRISTI
PUH. 9700-7557, 3,30 MIN + PPM



COM 2001 OY
puh. 981-33 66 44

fax 981-33 77 22, PL 536, 90101 OULU
 AVOINNA MA-PE 9-20, LA 10-15

Saat tilaukseen mukana toistaiseksi veloittuksetta uusimman COM CLUB-lehden, josta löydät tietoa tulevista huippu-uutuista ja peliarvosteluja vii-meisimmistä tietokone- ja konsolipeleistä. Lehdestä löytyy myös täydellinen luettelo COM 2001 Oy:n myymistä konsolituotteista.

Liikkeemme Oulussa PELIMAFIA

Hallituskatu 31

Avoinnna ma-pe 10-18, la 10-14



Oletko kyllästynyt odottamaan?

Jos tilaat tuotteen arkinen ennen klo 18, ehtii se vielä saman päivän postin laittelukseseen menevään lähetykseen, ellei tuote ole tilapäisesti loppunut, minkä ilmoitamme tilausta jättäessäsi.



AMIGAN JA PC:N PELEJÄ

AMIGA	PC	AMIGA	PC	AMIGA	PC
3D CONSTRUCTION KIT II	359,-	FALCON 3.0 DATA DISK	189,-	PERFECT GENERAL	269,-
90 MINUTES	199,-	FANTASTIC WORLDS	269,-	PINBALL DREAMS	199,-
ABANDONED PLACES II	269,-	F.A. PREMIER FOOTBALL	199,-	PINBALL FANTASIES	239,-
ACES OF PACIFIC	269,-	FIELDS OF GLORY	269,-	PIRATES GOLD	299,-
ADDAM'S FAMILY - SCAVENGER	189,-	FLASHBACK	239,-	PLAYER MANAGER II	269,-
AIRBUS A320 EUROPE	299,-	FOOTBALL MANAGER III	189,-	POPULOUS II	239,-
AIRBUS A320 USA	269,-	FORMULA 1 GRAND PRIX	269,-	POWER GAME PAK	449,-
ALIEN III	239,-	FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	299,-	PREMIER MANAGER	199,-
ALONE IN THE DARK	329,-	GATEWAY	269,-	PRIVATEER	329,-
A LINE IN THE SAND	239,-	GLOBAL CONQUEST	329,-	QUEST FOR GLORY III	299,-
AMBERSTAR	239,-	GOALS	199,-	RAGNAROK	299,-
AMERICAN TAIL	239,-	GOBLINS II	269,-	RAMPART	269,-
AMOS EASY	269,-	GREAT NAVAL AMERICA DATA	169,-	REACH FOR THE SKIES	269,-
AMOS PROFESSIONAL	499,-	GREAT NAVAL BATTLES	269,-	RED BARON MISSION DISK	189,-
ANCIENT ART WAR IN THE SKIES	299,-	GREAT NAVAL DATA DISK	169,-	RETURN OF THE PHANTOM	329,-
APOCALYPSE	239,-	GREAT NAVAL SCENARIO BUILDER	169,-	REX NEBULAR	329,-
ARABIAN NIGHTS	239,-	GREATEST	269,-	RINGWORLD	299,-
ARCHER MACLEAN POOL	189,-	GUNSHIP 2000	269,-	ROME	239,-
ARMORED FIST	299,-	GUNSHIP 2000 MISSION DISK	189,-	SABRE TEAM	189,-
ASHES OF EMPIRE	239,-	HARRIER JUMP JET	329,-	SCIFI PAK	199,-
ATAC	329,-	HERO'S QUEST III	299,-	SEAL TEAM	299,-
ATP	299,-	HERO QUEST II	199,-	SECRET OF MONKEY ISLAND II	239,-
A-TRAIN	269,-	HEROES OF THE 35TH	269,-	SENSIBLE SOCCER II	239,-
B-17 FLYING FORTRESS	269,-	HIRED GUNS	239,-	SENSIBLE WORLD SOCCER	239,-
BAT II	269,-	HISTORY LINE 1914-18	269,-	SHADOW OF THE COMET	269,-
BATMAN RETURNS	399,-	HOCKEY LEAGUE SIMULATOR	269,-	SHADOWWORLDS	189,-
BATTLETECH PAK	299,-	HOCKEY LEAGUE SIMULATOR 2	269,-	SHADOW PRESIDENT	329,-
BATTLETOADS	189,-	HOMES ALONE II	239,-	SHATTERED LANDS	249,-
BENEATH THE STEEL SKY	269,-	HUMANS	239,-	SIM ANT	269,-
BLADE OF DESTINY	239,-	INCA	329,-	SIMFARM	269,-
BODY BLOWS	199,-	INCREDIBLE MACHINE	299,-	SIM LIFE	299,-
BUZZ ALDRING'S RACE INTO SPACE	299,-	INDIANA JONES 4 ADVENTURE	239,-	SLEEPWALKER	189,-
CAMPAIGN	269,-	ISLAND OF DR. BRAIN	269,-	SPACE CRUSADE II	239,-
CAPTIVE	189,-	JIMMY WHITE'S SNOOKER	239,-	SPACE QUEST V	299,-
CAPTIVE II	239,-	JOHN MADDEN II	239,-	SPACE CRUSADE	189,-
CAR AND DRIVER	299,-	JORDAN IN FLIGHT	299,-	SPACE HULK	299,-
CARRIER STRIKE	269,-	KGB	269,-	SPACEWARD HO	269,-
CARRIERS AT WAR	269,-	KING'S QUEST VI	329,-	SPECIAL FORCES	269,-
CASTLES II	269,-	KRUSTY'S FUN HOUSE	199,-	SPECTRE	449,-
CHALLENGE OF THE FIVE REALMS	299,-	LANDS OF LORE	269,-	SPORTS COMPILATION	239,-
CHAMPIONSHIP MANAGER 92/93	239,-	LA LAW	269,-	SPORTS PAK	199,-
CHAOS ENGINE	269,-	LASER SQUAD	329,-	STAR CONTROL II	299,-
CHUCK ROCK II	199,-	LEGACY	269,-	STAR TREK 25TH - ANNIVERSARY	239,-
CIVILIZATION	269,-	LEGACY OF THE NECROMANCER	299,-	STAR TREK (SPECTRUM HOLOBYTE)	299,-
CLASSIC ADVENTURES	399,-	LEGEND OF KYRANDIA	269,-	STREET FIGHTER II	239,-
COBRA MISSION	399,-	LEGEND OF VALOUR	299,-	STRIKE COMMANDER	359,-
CONFLICT: KOREA	249,-	LEISURE SUIT LARRY I & II	429,-	STRIKE COMMANDER SPEECH PAK	169,-
CONTRAPIONS	199,-	LEMMINGS II	189,-	STUNT ISLAND	299,-
CREEPERS	239,-	LEMMINGS III	239,-	SUMMONING	249,-
CRISIS IN THE KREMLIN	299,-	LEMMINGS 2 TRIBES	239,-	SUPER FROG	199,-
CURSE OF ENCHANTIA	269,-	LIBERTY OR DEATH	299,-	TASK FORCE 1942	329,-
D-DAY	239,-	LINKS 386 PRO	329,-	TERMINATOR 2029	369,-
DAEMONSGATE	269,-	LIONHEART	239,-	THIRD REICH	269,-
DAGGER OF AMON-RA	299,-	LITIL Divil	199,-	TRANSARCTICA	239,-
DARKMERE	239,-	LORDS OF THE RINGS II	269,-	TRISTAN PINBALL	169,-
DARKLANDS	359,-	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES	269,-	TRODDERS	189,-
DARKSEED	299,-	LOST TREASURES OF INFOCOM	399,-	TWILIGHT 2000	239,-
DAUGHTER OF SERPENTS	329,-	LOST TREASURES OF INFOCOM II	399,-	ULTIMA VII	249,-
DAUGHTER OF SERPENTS II	329,-	LOTUS THE FINAL CHALLENGE	189,-	ULTIMA VII PART II	169,-
DEATH KNIGHTS OF KRYNN II	249,-	LURE OF TEMPTRESS	239,-	ULTIMA VII DATA	329,-
DOG FIGHT	329,-	MAELSTROM	349,-	ULTIMA UNDERWORLD II	299,-
DUNE II	269,-	MAGIC CANDLE III PC	399,-	UNIVERSAL MONSTERS	189,-
DUNGEON MASTER	189,-	MANAGER	239,-	V FOR VICTORY II	299,-
ECO QUEST II	239,-	MANIAC MANSION II	299,-	VALHALLA	429,-
EL-FISH	269,-	MARIO IS MISSING	269,-	VEIL OF DARKNESS	269,-
ELITE II	269,-	MAXIMUM OVERKILL	329,-	VENGEANCE OF EXCALIBUR	239,-
ELVIRA II	269,-	MAXIMUM OVERKILL DATA	189,-	WACKY FUNSTERS	169,-
EMPIRE DELUXE	269,-	MERCENARIES	299,-	WAYNE GRETZKY III	329,-
EPIC	239,-	MIGHT & MAGIC IV	299,-	WAXWORKS	269,-
ERIC THE UNREADY	269,-	MS FLIGHT SIMULATOR 4.0	399,-	WHEN TWO WORLDS WAR	269,-
EYE OF BEHOLDER III	269,-	NIGEL MANSSELLS	239,-	WIZARDY TRILOGY	399,-
EYE OF THE STORM	239,-	OPERATION US PRESIDENT	299,-	WOLFENSTEIN SPEAR OF DESTINY	329,-
F-15 STRIKE EAGLE III	329,-	OUT OF THIS WORLD	269,-	X-WING	189,-
F-19 STEALTH & MIG 29	299,-	OUTLANDER	269,-	XENOBOTS	299,-
FAERY TALE II/LORDS OF TIME	269,-	PACIFIC WAR	299,-	ZOOL	269,-
FALCON 3.0	299,-	PATRIOT	429,-		

PC:N ÄÄNIKORTIT



SOUNDBLASTER PRO II
 YLIVOLMAISESTI
 MYDYIN
 ÄÄNIKORTTI
 MARKKINOILLA. LISÄNÄ
 YAMAHAN PIIREJÄ,
 JOTKA ENNESTÄÄN
 PARANTAVAT ÄÄNTÄ.
 UUSITUT OHJELMAT
 CD-ROM LIITÄNTÄ

1395,-



SOUNDBLASTER 16
 UUSIN CREATIVEN ÄÄNI-
 KORTTI. TÄYSIN 16-BITTI-
 NEN MYÖS DMA. MUKANA
 ÄÄNTÄ PARANTAVAT
 YAMAHAN PIIRIT JA TULE-
 VAISUUTTA AJATELLEN
 CD-ROM LIITÄNTÄ. PESEE
 KILPAILUJAT MENNEN
 TULLEN.

2295,-



THUNDERBOARD
 MEDIATIONIN
 TODELLA EDULLINEN
 PERUSÄÄNIKORTTI
 SINULLE JOKA HALUAT
 SAADA PELEISTÄSI
 ÄÄNET ULOS.

795,-



PRO AUDIOSPECTRUM 16
 MEDIATIONIN UUSI
 HUIPPUTUOTE. NT ENSI
 KERTAA TODELLINEN 16
 BITTINEN SAMPLAUS JA
 TOISTO STEREOA.
 KORTISSA SCSI-LIITÄNTÄ
 KOVALEVYJÄ JA CD-ROM
 ASEMIÄ VARTEN.

1895,-



LAADUKAS GRAVIKSEN
 ULTRA SOUND-ÄÄNIKORTTI
 UUTUUS NYT VIHDOIN
 SAATAVILLA. 16 BITTISYYS,
 CD-TASOINEN ÄÄNI JA
 LAAJA YHTYENSOPIVUUS
 TAKAAVAT KORTIN
 SUOSION.

1395,-



SCREEN BEAT
 KAIUTTIMET
199,-

JOITAKUN YLLÄOLEVIA PELEJÄ EI VIELÄ OLE JULKAISTU, MUTTA VOIT JÄTTÄÄ NIISTÄ TILAUKSEN, JOLLOIN LÄHETYS TAPAHTUU VALITTOIMASTI PELIN TULTUA MAAHAN. TARJOUSPELJEN HINTA NOUSEE NORMAALIKSI ALENNETUN ERÄN LOPUTTUA.

Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30-50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

COM CLUB

Com Club -lehti on COM 2001 OY:ön ja Pelilinjien yhteinen asiakkaille tarkoitettu julkaisu. Lehestä löytyy tietoa kaikista COM 2001 Oy:ssä myytävistä tuotteista, sekä vinkkikoodisto Pelilinjilla käytettävänä olevista pelivinkeistä. Lisäksi lehdessä on joka kuukausi *lukuisia peliarvosteluja* selvällä suomen kielellä sekä tietokoneille, että *konsolikoneille* ja artikkeleita asiakkaita kiinnostavista asioista, kuten messuista tai uusista tuotteista.

Lehdessä olevat peliarvostelut on tehty uusimmista peleistä – usein jopa aikaisemmin kuin muissa kotimaisissa lehdissä. Varinkin konsolikoneen omistajalle lehdessä olevilla peliarvosteluilla on oma merkityksensä. Eihän kukaan toki haluaisi pistää useita satoja markkoja peliin, jota pelaa keran ja jonka sitten jättää pölyttymään johonkin nurkkaan. Com Club -lehden luottavat toimittajat tekevät jatkuvasti peliarvosteluja: Amigalle, PC:lle, Nintendolle, Super Nintendolle, Megadrivelle, Gameboyille ja Lynxille, jotta Com Clubin jäsenet saisivat tietää millainen jokin peli on. Mistä muualta pystyt edes lukemaan konsolipelien arvosteluja *suomeksi*?

Com Club -lehti ilmestyy 11 kertaa vuodessa kesä-heinäkuun numeron ollessa kaksoisnumero. Jokainen Com Club -lehden vuosikerran tilaaja liittyy automaattisesti Com Club:iin, eli kerhoon, jonka jäsenet ovat monella tavalla etuoikeutettuja muihin asiakkaisiin nähden. COM 2001 OY myöntää Com Clubin jäsenille 5 % alennuksen kaikista peleistä ja osasta tuotteista*.

Lisäksi lehdessä on joka kuukausi vain Com Clubin jäsenille tarkoitettuja tarjouksia, joiden perusteella ostetut pelit tai tuotteet ovat huomattavasti normaalia edullisempia. Esimerkkinä mainittakoon Humans -peli Amigalle ja PC:lle 99 markkaa. (Normaali hinta on 239 markkaa.) Näitä tarjouksia on sekä tietokoneen-, että konsolikoneiden omistajille runsaasti jokaisessa lehden eri numerossa. Näin ollen Com Club -lehden tilaajat saavat rahanarvoisia etuja ja pitemmän päälle tämä sijoitus maksaa itsensä takaisin.

Pelilinjilla on jatkuvasti kilpailuja, joihin vain ja ainoastaan Com Clubin jäsenet voivat osallistua. Näissä kilpailuissa sinulla on luonnollisestikin suurempi mahdollisuus

voittaa kuin kilpailuissa, jotka ovat avoimina kaikille. Pelilinjien palveluiden käyttäjälle Com Club -lehti onkin lähes korvaamaton, sillä saahan hän sitä kautta tiedon Pelilinjilla käytössä olevista vinkeistä ja niiden koodinumerot.

Nyt sinulla on mahdollisuus liittyä Com Clubin jäseneksi mahdollisimman helpolla tavalla. Sinun tarvitsee vain täyttää liittymiskuponki ja postittaa se. Postimaksun olemme jo maksaneet valmiiksi puolestasi. Saatuaamme kupongin, lähetämme sinulle laskun, jonka maksettuasi sinulle lähetetään 30 vuorokauden sisällä jäsenkorttisi, josta käy ilmi jäsennumerosi. Mikäli omistat 8-bittisen Nintendon, Amigan, PC:n, Gameboyn tai Megadriven, saat lisäksi liittymislahjaksi *ilmaisen* pelin kyseiseen laitteeseen.

Com Club lehden vuosikerta on mahdollista tilata täyttämällä oheinen tilauskuponki tai soittamalla COM 2001 OY:öön (981-336644). Kun lehden vuosikerran hinta on vain mitättömät 195 markkaa, täytyy kysyä, että onko sinulla varaa olla liittymättä tähän kerhoon?

* COM 2001 OY pidättää oikeuden muuttaa COM CLUB -lehden tilaajille annettavaa alennusta.

HALUAN PÄÄSTÄ OSALLISEKSI SEURAAVISTA EDUISTA

- 5 % alennus lähes kaikista COM 2001 OY:stä tilatuista tuotteista. 11 kertaa vuodessa ilmestyy asiakaslehti, Com Club-lehti, jonka uusimman numeron saa suoraan kotiinsa kannettuna. Lehestä löytyy tietoa uusimmista markkinoilla olevista tuotteista.
- Joka kuukausi Com Club-lehdessä on huippuedullisia tarjouksia. Ainoastaan Com Clubin jäsenet ovat oikeutettuja näihin etuihin.
- Amigan, PC:n, 8-bittisen Nintendon, Sega Megadriven tai Gameboyn omistajat saavat liittymislahjaksi ILMAISEN pelin.
- Com Club-lehden jokaisessa numerossa on runsaasti peliarvosteluja sekä tietokoneille, että videopelilaitteille.

LIITY SIIS HETI! POSTITA KORTTI JO TÄNÄÄN!

Ps. Muistithan, että Amigan, PC:n, Nintendon, Megadriven tai Gameboyn omistajana olet oikeutettu liittymislahjana ilmaiseen peliin johonkin ylläluetelluista laitteista. Toimi nopeasti!!



TIE-Interceptor halkeaa harmista nähdessään A-Wingin, galaksin nopeimman eläimen.



Imperiumin Starwing: pahin painajaisesi.

Täällä Kuolontähden alla

●● Long, long time ago in a galaxy far, far away... Originin imperiumin Wing Commanderit hallitsevat universumia, ilman häastajia. Mutta LucasArtsin kapinallitolla on yllätys takataskussaan: avaruustaistelusimulaattori X-Wing. Sota on alkanut.

Koska Star Wars -trilogia on jo osa länsimaista mytologiaa, sen on pakko olla tuttu kaikille etäisestikin loistavista elokuvista pitäville. Jos on niin nolosti käynyt, että ne olisivat lipuneet tapahtumahorisontin ohi, lähimmän videovuokraamon hyllystä löytynee kolme kasettia yleissivistystä.

X-Wing alkaa vähän ennen ensimmäisen Star Wars -elokuvan tapahtumia. Pelaaja liittyy

Kapinallitioon, ja oman etunsa vuoksi kouluttaa itseään ensin lentämällä (tylsillä) esteradoilla, sitten osallistumalla simuloituihin historiallisiin taisteluihin. Niitä on tarjolla 18 kappaletta, ja ne on syytä läpäistä, koska niistä oppii varsin paljon sellaista, mistä manuaalit vaikenivat.

Pikkuhiljaa pelaaja katsoo olevansa valmis taisteluihin, joita on tarjolla kolme kronologisesti etenevää taistelukiertoa, yhteensä 38 tehtävää. Ensimmäisessä kiertueessa ei

tunnu olevan sen punaisempaa lankaa, toisessa kerätään tietoa Imperiumin uudesta super-aseesta ja se päättyy, kun tiedot on toimitettu Leia Organalle. Kolmas kiertue sitten tapahtuu-kin päällekkäin Star Warsin kanssa, ja kulminoituu tietysti hyökkäykseen Kuolontähteen, tuohon kuun kokoiseen taistelu-asemaan. Tulvat datalevyt (X-Wing Advanced Missions) toivottavasti luovat uudelleen Imperiumin vastaiskun ja Jedin paluun tapahtumat.

Red 5, standing by

Kapinalliton lennettävässä kalustossa on kolme pikku herkkupalaa. Kolmikon hitain ja kankein Koensayr BTL-A4 Y-Wing on hävittäjä/pommittaja, joka kahden laserkanuunan ja kahdeksan protonitorpedon lisäksi on varustettu kahdella ionikanuunalla. Näillä lamautetaan vihollisaluksen elektroniikka esimerkiksi valtausta varten.

Incom T-65C A2 X-Wing on avaruusherruushävittäjä, reip-



Isojen alusten tulivoima on kunnioitusta herättävää. Kokeilepa lentää kolme sekuntia suoraan...



Korvetin kaappaus käynnissä. Kapinallisten kaappausjoukot telakoitumassa.



Kuolontähdellä on enää pari sekuntia elinaikaa. Niko Skywalker teki sen taas!

X-Wing: nopea ja tulivoimainen.

paalla neljällä laserkanuunalla ja kuudella protonitorpedolla varustettu keskiketterä jokapaikan höylä.

Dodonna/Blissex RZ-1-A A-Wing on Liiton uusiin, nopein ja ketterin leija, joka pysyy kevyesti jopa TIE-hävittäjien kannoilla. Kahden laserkanuunan lisäksi A-Wing on varustettu kuudella nopealla konkussio-ohjuksella. Ohjusten tuhovoima ei kuitenkaan ole protonitorpetoiden luokkaa ja A-Wing on muutenkin heiveröisin alus.

Imperiumin aluskanta koostuu sukkuloista (aseilla tai ilman), Storm Trooperien kuljetusaluksista, StarWing-tykkiveineistä ja tietysti neljästä TIE-variantista. Työjuhtana toimii hävittäjä, Interceptor on nopeampi, ketterämpi ja raskaammin aseistettu versio, ja lähinnä isoille aluksille erittäin vaarallinen pommittaja ohjuslasteineen täydentää sarjan. TIE-luokan vehkeissä on vain kevyt panssarointi eikä suojia lainkaan, vastapainoksi ne ovat erittäin ketteriä ja nopeita, ja niitä on paljon. Advanced TIE onkin sitten kaikkea tätä ja suojakentät päälle.

Ja tietysti lähes kahden kilometrin kokoiset Imperial-luokan tähtihävittäjät vaativat taustalla, Kuolontähdessä puhumattakaan. Kummallakin puolella on epäluokainen määrä fregatteja, korvetteja, rahtialuksia sun muuta sun muuta.

Lock wings to attack position

Olkaa varoitettut: X-Wing ei ole "we go in, we kill" -tyyppinen puhdas saviTIEkkojen ammuskelupeli, vaan simulaattori, joka vaatii taktiikantajua siinä missä joku Falcon 3.0. Kyllähän jokainen Wing Commander -veteraani iiputtaa TIE-hävittäjiä pilvin pimein, mutta kun se ei yleensä riitä. Pelaajan peuhatessa saattavat vaikka pommittajat tehdä selvää jälkeä suojeltavasta aluksesta tai muista heikoista yksiköistä.

X-Wingin tehtävät ovat pääsääntöisesti vaihtelevia, monimuotoisia ja pahimmillaan yli-luonnollisen vaikeita. Tyisiä tai itseään toistavia ne eivät onneksi ole koskaan. Mutta pitäähän Kapinaliiton pilotin pystyä

ihmeisiin, jatkuvastikin. Optioista löytyy kuolemattomuus ja loppumattomat aseet, mutta näin läpäistävää tehtävää ei hyväksytä, hähähähä.

Jos (kun) kuolee tai joutuu vangiksi, saa lentäjänsä sentään herätettyä eloon, mutta menettää pisteensä, sotilasarvonsa ja lentäjäluokituksensa.

En oikein pidä siitä, että tehtävät pitää aina saada läpi sataprosenttisesti. Jos kofmesta suojeltavasta sukkulasta ja yhdestä korvetista menee yksi sukkula, niin kyllä sen saisi vielä hyväksyä. Nyt tehtävää joutuu hiomaan niin kauan, että se menee läpi, sillä X-Wingin juoni on täysin lineaarinen.

All power to aft shields!

X-Wingin erikoinen piirre on sen alusten energiankäyttö. Hävittäjä joutuu jakamaan energiansa sekä moottorin, suojakenttien että laserkanuunoiden kesken, ja pelaajan asia on räpeltää energiansyöttöä tilanteen mukaan. Esimerkiksi huippupeuteen saa puolet lisää, kun kytkee sekä lasereiden että suojien energian suoraan moottoriin. Riippuen siitä, onko tärkeintä vauhti, tulivoima vai suojien pysyminen päällä, joutuu pelaaja vaihtelevaan aluksensa energianjakoprioriteetteja.

Muuten avaruushävittäjien varustelussa ei ole valittamista. Tutka sekä maalin haku että lukitus ovat erittäin toimivia, R2-D2 osaa korjata konetta lennossa ja automaattinen heittoistuin karsii osan kuolemista.

Lukitun maalin näkyminen heikosti välkkyvänä punaisena olisi saanut korvata normaalilla,

Y-Wing hävittäjä/pommittaja: kankea mutta turvallinen.

jo nykyajankin koneista löytyvällä lukitusneliöllä. TIE-hävittäjät nimittäin hukkuvat helposti mustaan taustaan.

Look at the size of that thing!

LucasArts on siirtynyt yksityiskohtaiseen vektorigrafiikkaan, ja vauhdissa peli on vaikuttavan näköinen. Polygonit ovat jopa niin yksityiskohtaisia, ettei X-Wingin tarvitse hävetä edes Wing Commanderin rinnalla.

Taistelu X-Wingissä on nopeaa, raivokasta ja hengähdystaukoja ei juuri ole. Se on myös suorastaan kaunista, sillä laser-suihkut ja ohjukset ovat näyttävimpiä mitä kuunaan olen näh-

nyt, ja yhdistettynä bittikarttarajähdyksiin ja sinkoileviin kooneenosiin Star Wars -fani on vaikuttunut. Myös pelin välianimaatiot ja muut bittikarttaruudut ovat erinomaisia.

Vaikka isot alukset ovatkin kutistettua mallia (originaali Star Destroyer on 1,6 kilometriä pitkä), ovat ne kunnioitusta herättävän kokoisia, ja kunnioitus kasvaa, kun niiden kymmenet turbolaserit yhtäkkiä muuttavat avaruuden uuden vuoden vastaanottajaisiksi. Eivätkä ne ole tyhjiä pelotteita: lentäjää, joka yrittää lentää hetken mutkittelematta, kutsutaan "kappaleiksi".





Kuolontähti on vähän petteymys. Jostain kumman syystä pelaajan alus tuntuu leijuivan pinnan yllä hiljakseen noin mopon nopeudella, ja lentomalli on hämäävä. Kuuluista loppukohtaus jää vähän vaisuksi: hiillittömän monen aluksen taistelun asemasta pelaaja yksin kosauttaa Kuolontähden, joskaan se ei ollut maailman helpoin tempu.

Kokonaisuutena grafiikka luo tyrmäävän bittikopion elokuva-esikuvistaan. Pelin saa installoitua Slow-, Medium- ja Fast-tilassa koneen nopeudesta riippuen, ja detaljit asot tiputtamalla peli toiminee SX-koneissakin. Isojen alusten lähellä ja Kuolontähdellä saattaa esiintyä outoa lepatusta.

Äänipuolta saisi LucasArts vielä terästä. TIE-hävittäjien upea vonkuminen on digitoitu, mutta lisää vastaavaa olisi saanut löytyä. Ääniefektit muuten ovat sellaista OK-AdLib-tasoa. Siipimiehillä on muutama sampattu puheenparsi, ja lisää löytyy aina silloin tällöin tulevista elokuvamaaisista välinäytöksistä.

Tilanteen mukaan vaihtuva iMuse-soundtrack kuulostaa enimmäkseen oudon laimealta ja on valovuosien päässä Wing Commandereiden äänitaustasta, niin John Williamsin soundtrackiin kuin perustuikin.

Force is strong in this one

X-Wingissä on mukana LucasArtsin simujen vakiotavara: oman pilotin kopiot voi pistää korvaamaan kokemattomat siipimiehet, ja videonauhuria on taas terästetty: sillä voi nauhoittaa vaikka koko tehtävän. Tervetullut uutuus on radioliikenne ja mahdollisuus antaa siipimiehille (ja jopa muille omille aluk-

sille) komentoja.

Sain melkein jännettupittulehduksen, kirosin LucasArtsin sadisti, kuolin lukuisia kertoja

mutta kun X-Wing oli kun-

niakkaasti läpi, tuli haikea tunne ja elämästä tuntui puuttuvan jostain. Vankkana Star Wars -fani ja avaruuspelejä muutenkin rakastavana julistan paatoksellisesti, että X-Wing on yksi parhaita koskaan julkaistuja pelejä, joka sopii jokaiselle, joka luulee olevansa galaksin kovin pilotti.

May the Force be with you!
(Because you are going to need it.)

Nirvi

Lucasarts

PC

Näyttö: VGA

Ääni: SoundBlaster, Adlib, Roland,

Pro Audio, MIDI

Ohjauk: J, H, N

Kiintolevy: 14 Mt

Muuta: 80386 vaaditaan, väh. 1 Mt

EMS



Detaljit miminitasolla. Kyllähän ne siitä tunnistaa.

Toteutus

Vähän keskinkertaista äänitaustaa lukuunottamatta yleensä unohtuu, että kysymyksessä on peli.

Kynns

Ei helposti masentuville.

Yhteenveto

Vaikea, Star Warsin erinomaisesti sisäistänyt avaruussimulaattori, joka on klassikko jo syntyessään.

Avaruussimulaattori

STAR WARS

Tähtien Sota

Vuonna -87 ensi-iltansa saanut Star Wars on vähintäänkin yhtä merkityksellinen scifi-elokuva kuin 2001: Space Odyssey. Sen vaikutuksesta on olemassa sellaisia tuttuja ilmiöitä kuin Lucasfilm, Industrial Light & Magic, Star Trek -elokuvat ja monta monta muuta.

Elokuvat käsittelevät Luke Skywalkerin muuttumista takapajuplaneetan maalaispojasta Jedi-ritariksi ja Kapinaliiton taistelua Imperiumia vastaan. Salakuljettaja Han Solo, prinsessa Leia Organa, robotit R2-D2 ja C3-P0, Voiman pimeälle puolelle lipsahtanut Darth Vader ja monet muut tulevat tutuksi tämän yksinkertaisesti loistavan elokuvatriologian edetessä.

Osat ovat siis Star Wars (Tähtien sota), Empire Strikes Back (Imperiumin vastaisku) ja Return Of The Jedi (Jedin paluu). Trilogia on itse asiassa 9-osaisen sarjan kolme keskimmistä osaa, ja George Lucas on luvannut tehdä sarjan kolme ensimmäistä osaa (Clone Wars) vuoteen 2000 mennessä.



Amiga/ST

Valitettavasti X-Wing tullaan näkemään korkeintaan A1200-versiونا, (ja sekin on hyvin epätodennäköistä). Pahimman Star Wars -nälän saa tyydytettyä Domarkin julkaisemilla kotiversioilla Atarin kuuluisista kolikkopeleistä.

Star Wars on vektorigraafinen ammuskelupeli, joka on klassikko ja yksi maailman kymmenestä parhaasta shoot'em upista. Sekä Amiga- että ST-versio saivat huippupisteet edelleenkin.

Empire Strikes Back on ihan hyvä vektorijatkko (AT-AT:t hyviä) ja Return of The Jedi on surkea spritepohjainen rupe. Pelit löytyvät ainakin Star Wars Trilogy -kokoelmalta, joka kannattaa siis heittää ostoskassiin, jos jostain löytyy.



96

20

Tee-se-itse: ikiliikkuja



Jokainen varmaan muistaa omilta peruskouluajoiltaan sen lihavan silmälasipäisen pojan luokan nurkassa, jota kutsuttiin nörtiksi, säätäjäksi tai insinööriksi. Tämän pojan tapoihin kuului viritellä mitä ihmeellisimpiä asioita, kuten koulu-metroja, teleskooppilinkkuveitsiä ynnä muita. Minä olin aikoihin tällainen insinööri.

Nyt iki-ihana Sierra on tuottanut juuri oikean pelin meille kotitarvesäätäjille. The Incredible Machine on kiehtova peli, jossa kehitellään mitä mielenkiintoisimpia koneita.

Kone kasaan

The Incredible Machine on puzzle-peli, jonka jokaisessa ta-

sossa annetaan tietty tehtävä, joka pitää suorittaa eteenpäin pääsemiseksi. Ongelma ratkaistaan rakentamalla erilaisista osista jonkinmoinen "kone", joka loppujen lopuksi suorittaa annetun tehtävän.

Tehtävät vaihtelevat hyvin paljon, eikä mitään keskeistä päättävöitettä ole. Yhdessä tasossa on ohjattava hiiri kotikoloonsa kissoja vältellen ja toisessa puhkaistava kaksi oikeanpuoleista ilmapalloa. Kuvasarjan tehtävässä esimerkiksi ei ole sen kummempaa päämäärää kuin saada kanuuna laukeamaan.

Koneisiin vaikuttaa eksoottisten osien lisäksi ympäristön fyysikka. Ilmanpaineen ja vetovoiman muuttaminen saavat aikaan

hupaisia efektejä, kun heliumilla täytetty ilmapallo lähteekin vajoamaan alaspiin...

Kuvaruudun asukit

Pelissä tulee hyvin helposti saatua aikaiseksi melkoinen sekasotku, kun ruudulla on tavaraa aina keskirasasta kanuunasta dynamoita banaanivoimalla polkevaan apinaan. Lisäksi kun näitä pitää vielä yhdistellä eri tavalla ja koetella mikä yhdistelmä saa aikaan mitäkin... Silti kontrolli pysyy yllättävän hyvin hanskassa, vaikka hiirikursori joskus hypähtelee häiritsevästi.

Ongelmien sanalliset selitykset ovat varsin hauskaa kuunneltavaa. Esimerkiksi kaverille puhelimesta: "Siis laitat kulkakalman vasempaan yläkulmaan, keinulaudan suoraan keilapallon alle ja vedät siitä narun apinan sälekaihtimiin. Tällöin se alkaa polkea sähköä ja syöttää voimaa sähkömoottorille, joka pudottaa tiiliskiviä kalamaljan päälle. Näin saat kissan liikkeelle ja..."

Masokistien toivelelu

TIMin ongelmat vaihtelevat läilyhelposta hiuksiaaastavan vaikeaan. Vaikka eri vaikeustasoi-

sia ongelmia tulee satunnaisesti vastaan, on trendi silti koko ajan vaikeampaan päin. Vaikeimmissa tasoissa tunnelma on kuin Lemmingsin Mayhem-tasolla: hiuksia revitään, hiirtä viskataan seinästä toiseen ja ärräpäättävät.

Ratkaisuja löytyy melko lailla. Yleensä on olemassa yksi selväpiirteinen ratkaisu, mutta jos tätä ei keksi, voi vapaasti viritellä oman mallinsa. Jos se toimii – hyvä, muussa tapauksessa pelin toivottaa seitsemänteen helvettiin, kunnes jäädyttelyn jälkeen kokeilee uudestaan. Jonkinasteinen sisäinen vihjekirjasto olisi ollut reilu temppu. Joissakin kentissä kun ei tiedä edes miten aloittaisi.

The Incredible Machine tarjoaa harmaille aivosoluille todella raskasta purtavaa ja bonuksena luomisen riemua. Ainoa mitä pelistä puuttuu on omien ongelmien rakentelu, mutta pikkulinnut kertovat lisälevykkeiden olevan tekeillä. Fascinating, sanoisi Spock.

Ossi Mäntylähti

Sierra
PC

Näyttö: VGA

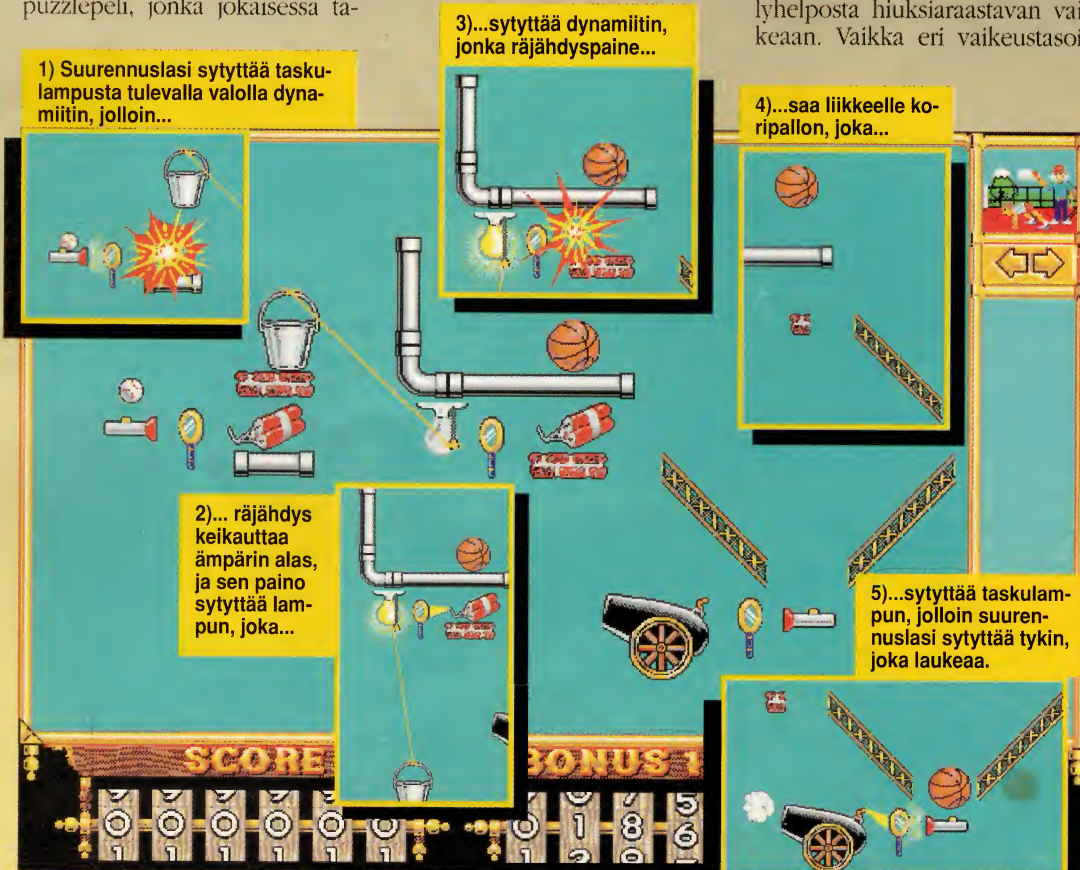
Ääni: SoundBlaster, Thunder-

board, PAS, AdLib, Roland

Ohjauk: H, (N)

Kiintolevy: 760 kt

Testattu: 486, VGA, SB



Toteutus

Toimiva kokonaisuus. Objektien kohdistuksessa olisi hie-
man parantamisen varaa,
mutta kelpaa se näinkin.

Kynnys

Aluksi helppo, mutta nousee
hämäävän nopeasti.

Yhteenveto

Erittäin mielenkiintoinen
puzzle-peli. Ei sovellu rentout-
tavaksi välipalaksi missään ni-
messä.

Puzzle-peli

86

SPACE QUEST V

ROGER WILCO™



Moppijockey kapteenin pallilla



Vaara uhkaa maailmankaikkeutta: jotkut hämähäät olennot yrittävät pilata avaruuden päästämällä sinne roskia, kunnes navigoiminen käy mahdottomaksi.

Roskauutiset tavoittavat myös suurlähettiläs Beatrice "Bea" Wankmeisterin, joka huolestuu asiasta ja saapuu Tähtiakatemiaan valittamaan sotilasjohtolle. Roger sananmukaisesti törmää häneen ja huomaa kauhukseen tytön olevan sama, joka esiintyi Space Quest IV:n holodiskillä hänen edesmenneenä vaimonaan. Valitettavasti amiraali Rameks T. Quirk (heh heh) on myös ihastunut tyttöön ja koska Roger on Quirkin alainen, on hänen tulevaisuutensa vähem-



vähemmän rosoittainen. Täällä kapteeni kapteeni, joten Quirkin ja Wilcon Eureka Hooverilockin avaruuden aluksen johtajana avaruuden roskista.

Ei juuri ylevää, mutta Roger on visusti päättänyt näyttää Quirkille (ja eritoten Bealle),

●● Naiset ja lapset piiloon! Roger Wilco on jälleen täällä. Sankarimme on ymmärtänyt koulutuksen tarpeen ja aloittanut opinnot Tähtiakatemiassa kapteenikurssilla. Mutta ei syytä huoleen – siivoaminen on yhä Wilconne todellinen kutsu.



rekan moottoreita ja muitakin laitteita. Työvälineet hienosäätöön ovat luokkaa vasara, pora ja potku, ja Scotty-lainat lentelevät sakelina.

Luonnollisesti alus tarvitsee tiedeupseeriäkin, mutta Quirkin "vahingossa" hukattua tiettyjä papereita, ei sellaista Hooverilla ole vakiona. Avaruushan on täynnä työttömiä tiedeupseereita, vaikka ihan pikkaisen vaarallisiakin ja metallista tehtyjä.

Eureka itsessään on melko pieni avaruusalus, jonka tilasta suurin osa kuluu mahtavaan roskasäiliöön. Onneksi siellä sentään on telesiirotähtiä, hätäsuikula ja tiedelaboratorio.

Ilo silmälle ja korvalle

Ensimmäisenä uudessa SQ:ssa pistää silmään silmiähi-velevän kaunis grafiikka. Joka ikinen ruutu, kasvo, hahmo ja objekti näyttää todella hienolta, ja animaatiokin on sujuvaa ja monipuolista. Vaikka Sierra on muutaman viimeisen pelinsä kanssa muutenkin panostanut grafiikkaan tavattomasti, on Space Quest V Vaikuttava.

Jos pelkkä ruudun tuljottaminen ei vielä lumoa pelaajaa, sen tekevät viimeistään musiikki ja äänitehosteet. SoundBlastista revitään tehoa irti rutkasti ja kaiken kruunaa audiovisuaalisten osa-alueiden saumaton yhteistyö.

ä

Roduissa löytyy

Space Quest V:n asujaimisto on varsin mielenkiintoinen. Matkoillaan avaruuden tyhjiön halki Wilco kohtaa outoja olentoja, kuten ulosottoandroidi Arnold the Annihilatorin sisarandroidin, joka on monet kerrat veljeään ikeämpi. Tuttavuuksiin kuuluu myös alien-suvun vaaraton jäsen Spike.

Unohtaa ei myöskään saa avaruusroskaajarotua, joka kylvää roskamönjää ympäri tyhjiötä ja kaukaisia siirtokuntia. Tällä mönjällä on ikävä ominaisuus muuttaa kaikki siihen koskevat olennot Toxic Avengersia muuttamaan tilaan. Luonnollisesti Rogerkin joutuu tämän aineen luomien olentojen hyökkäysten kohteeksi useammin kuin kerran, ja varsinainen hupi alkaa



mistä puusta hänet on veistetty. Hän vannoo, että Eurekaan tulee koko Tähtilaivaston paras "oman luokkansa" laiva.

Roskankeruualus Eureka

Rogerin alus muistuttaa enemmän kuin vähän Star Trekin Enterpriseä. Ohjaajana toimii Sulun karikatyyri Doodle ja kommunikoinnista huolehtii Flo, vihreä ja häily Uhura-imitaatio.

Huvittavin karikatyyri on Eurekaan päämekaanikko Cliffy, joka jatkuvasti "hienosäätää" Eu-





Roger: Nimeni on Wilco, Roger Wilco
 Scotty: Väärä elokuva nuija!



Suunta, kapteeni?

Toinen tähti oikealta ja suoraan aamuun asti.



kun Quirk saa tartunnan.

Suureksi riemukseni kaikkien trekkieiden rakastamat tribblet ovat mukana (tosin hieman eri nimellä). Harry Muddin velipuoli yrittää kaupata Rogerille jos jonkinasteista romua ja kun kauppoja ei synny, hän antaa pakettillisen näitä olentoja kuitattuna. Vain vesi puuttuu ja sankarimme ei tietenkään malta olla kokeilematta miten kosteus niihin vaikuttaa (vink vink).

Kapteeni käsklee

SQV on toteutettu Sierran jo tuksi tulleealla käyttöliittymällä ja se sopii tähän peliin melkoisen hyvin. Vaikka Quest for Glory 3:n kaltaiseen monipuolisuuteen ei päästä, on mahdollisuuksia silti melkoisesti, varsinkin avaruusala ohjattaessa.

Ikonit ovat muuten samoja muiden Sierran pelien kanssa, mutta Eureka ohjailua hoitetaan erityisellä käskykursorilla, joka on tarkoitettu myös niihin tilanteisiin, joissa Rogerin täytyy

ottaa ohjat omiin käsiinsä, niin kuin "Standard Orbit" ja muut vakiot. Mikäli alainen uskoo Rogerilla olevan käskyvaltaa, hän myös tottelee.

Eureka ohjailu Droidlea ja Flota käskemällä on yllättävän hauskaa puuhaa ja onkin varsin ikävää, että juuri tästä on nipistetty. Ohjailuosuus nimittäin loppuu aivan liian lyhyeen. Parin ferengialuksen listiminen tuskin olisi ollut kovin suuritoinen lisä juonikuvioon.

Sierra-fanina minun täytyy ikäväkseni tunnustaa, että Lucasfilmin käyttöliittymä peittoaa Sierran. Esimerkiksi komentojen läpi rullaaminen hiiren oikealla napilla ei oikein suju riva-kasti ja liian usein tulee kohdistettua kursori pikselin päähän oikeasta kohdasta, jolloin peli



Goliath, kapteeni Quirkin Kuolontähti.

mussuttaa "Not here". Hahmot eivät myöskään jutustele tarpeeksi monipuolisesti, vaan toistavat ennalta määrättyjä lauseita turhan usein.

Voihan vitsti

Space Quest V pilkkaa ratkirie-mukkaasti tunnettuja scifi-aiheita, kuten Star Trekkiä, Alienia, Toxic Avengeria, Avaruusseikkailu 2001:ä ja monia muita. Pelin juoni on hieno ja pienellä lisenssoinnilla ynnä hienosäädöllä tästä saisi mainion Star Trek -pelin. Bonuspelinä on kolmen ruudun (avaruus)lavanuputus.

Ikävä kyllä pelin huumori ei ole täysin onnistunutta. Vaikka mukana on tilannekomiikkaa ja irvailua enemmän kuin keskivertoSpaceBallssissa, ei varsinaisia vitsejä ole kovinkaan paljon. Tokihan telesiirintä potki-valle Scot... siis Cliffille virnistele ja kapteeni Quirk herättää huvitusta, mutta oikeita vitsejä a la Monkey Island tai Eric The

Unready jää kaipaamaan.

Ehkä tekijöiden olisi kannattanut panostaa pelin teksteihin hiukan lisää, sillä parhaat murjaisut ovat manuaalissa. "Kuinka Space Quest V tehtiin" on varsin hauska.

Mutta kyllä SQ5 toistaiseksi ainakin vuoden toiseksi hauskin peli on.

Ossi Mäntylähti

Sierra

PC

Näyttö: VGA, MV-VGA, EGA
 Ääni: AdLib, SoundBlaster, PAS(16), Microsoft Windows Sound System, General MIDI, Roland, Thunderboard, Disney Sound System
 Ohjauk: H (N, J)
 Kiintolevy: 12 Mt
 Testattu: 486/33 VGA SB



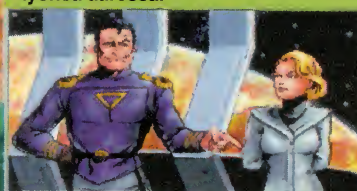
Salaperäinen viesti avaruuden muukalaisilta.

Henkilö: Roger Wilco
 Rikos: Viimeisen maksupäivän laiminlyönti postitynnissä.
 Rangaistus: Välitön eliminointi



I KNOW YOU'RE HERE SOMEWHERE WILCO...

Quirk: "Ja tässä laivastomme ylpeys, kadetti Roger Wilco kutsumustyönsä ääressä."



Toteutus

Grafiikka on uskomattoman kaunista, äänet ja musiikki mahtavia ja käyttöliittymä menettelee.

Kynnys

Seikkailupeliekspertti pelannee pelin parissa päivässä läpi.

Yhteenveto

Taattua laatua Sierralta. Huumoria löytyy ja scifi-fanit nauravat itsensä kylläisiksi.

Seikkailupeli

89



Unissakävelyn ME



Englannissa Sleepwalker on saanut varsin hyvän vastaanoton, onhan kyseessä hyväntekeväisyyspeli. Eurooppa-versiosta kaikki hyväntekeväisyyteen viittaava on karsittu pois. Niinpä arvostelun lopuksi ei voi enää todeta, että meneehän osa pelin hinnasta hyvään asiaan. Kaikki sujahtaa täältä sujuvasti Oceanin pohjatomiin taskuihin.

Tasohyppelyksi Sleepwalkerin idea on vaikuttavan persoonallinen. Lee-nimisen kaverin yön unet ovat jokseenkin epävakaita ja öiset unissakävelyretket säännöllinen riesa. Uskollinen Ralph-koira on kuitenkin valppaana ja lähtee isäntänsä perään. Mitä kaikkea nelijalkainen ystävämme joutuukaan kokemaan pitääksen sopulimaisen harhailijan poissa vaaroista! On putouksia, hissejä, tieristeyksiä, hautausmaita haamuineen, rakennustyömaita vaaroineen. Murre on kuitenkin sitkeä eivätkä vastoinkäymiset juuri haittaa. Lee-parka sen sijaan saa huo-

nosti kaitsettuna osumia, jolloin unimittari laskee. Ja kun se on pohjassa, unissakävelijämme tietysti herää. Tällöin uusi yritys on tosiasia.

Pelin skenaario on jokseenkin outo ja epälooginen. Jos minä olisin koira ja isäntäni lähtisi unissakävelyretkelle kaupungin kujille, minä kyllä haukkuisin hemmon hereille, ja jos se ei auttaisi, puraisisin piruuttani persuuksiin. Kyllähän loppuisi unissakävely hyvin äkkiä. Itse asiassa tämäkin peli olisi pitänyt suunnitella niin, että kaikin mahdollisin keinoin tiettyssä ajassa unissakävelijä olisi pitänyt saada hereille. Pyjamapelle olisi saanut kyllä kyytiä aivan eri malliin. Pelaajan olisi pitänyt järjestää mitä mehevimpiä piristäviä ansoja, potkia harhailijaa ympäri kenttää, järjestää muhevia pudotuksia, hiilillä kävelyä, lasin läpi lentoa ja lopulta sujauttaa kuorsaajan pää krokotiilin kitaan. Johan olisi herännyt ja johan olisi saatu taatusti yksi maailmankaikkeuden hauskimista peleistä a la Tex Avery.

Ralphia ohjataan ilotikulla ja Leetä ohjataan Ralphilla. Ralph-

hin eli pelaajan täytyy toisaalta viedä unissakävelijää oikeaan suuntaan, toisaalta samanaikaisesti käydä etukäteen vilkaisemassa edessä odottavia vaaroja. Osa esteistä selvitetään yksinkertaisesti välttämällä niitä, esimerkiksi Ralph voi pötkiä Leen puussa odottavan käärmeen yli. Toisaalta käärmeen voi myös tainnuttaa poksauttamalla sitä patukalla päähän. Tietyissä kohdissa eteenpäisemiseksi täytyy ratkoa suhteellisen yksinkertaisia puzzleja. Tuolloin Lee kannattaa jättää tarpomaan edestakaisin turvalliseen paikkaan.

Sleepwalker on teknisesti sujuva, (parallaksi)vieritys on nopeaa ja pehmeää, äänetkin riittävän koomiset, mutta jotenkin vaisut. Parasta on kuitenkin Ralphin kerrassaan mainio ja monet naurut kirvoittava animaatio. Kaikkea sitä koiraparka joutuukin kokemaan. Kunniainnoinnin ansaitsee myös pelin alun lyhyt erinomaisesti toteutettu animaatiopätkä.

Vaikka peli on persoonallinen ja paikoin hauskakin, se jokin puuttuu. Pelin kuusi kenttää ovat aivan liian möhkälemäisiä, niiden jakaminen pariin kolmeen alavaiheeseen olisi taatusti piristänyt. Lisäksi kentät ovat loppujen lopuksi pelattavuudeltaan melko samankaltaisia, vaikka grafiikat tietysti muuttuvatkin. Ralphin ohjattavuus varsinkin hyydyssä on jonkin verran tönkköä ja tahmaista, mikä tuo ärräpäätt turhan usein esille. Puolustukseksi on sanottava, että samaa kenttää voi tahkota niin pitkään kuin haluaa ja aloituspisteitä on ripoteltu varsin taajaan. Kolmen tai viiden heräämisen jälkeen paukahdetaan takaisin kyseisen kentän alkuun.

Oma lukunsa pelissä on bonusvaihe, jonne pääsee etsimällä jostakin matkan varrelta nuo maagiset viisi kirjainta (B-O-N-U-S). Vaihe koostuu kuva-arvoituksista, jotka taas koostuvat muutamasta esineestä sekä plus- ja miinus-merkeistä. Esimerkiksi pelaaja kerää lampun ja postilaatikon. Tällöin saadaan tietysti lampupostilaatikko. Ja kun siitä vähennetään laatikko, saadaan sana lampuposti, mikä taas tarkoittaa – voila – lyh-

tyypyvästä. Vaatii siis jonkinasteista englanninkielen ymmärrystä. Innokas kuva-arvoitusten ratkoja palkitaan pelin lopussa mystisellä yllätyksellä. Kerran bonusvaiheessa vierailtuani en sinne toista kertaa mennyt.

Sleepwalker on idealtaan lupaava peli, jota kuitenkin olisi pitänyt kehittää pitemmälle. Jos minä olisin pelifirman pomo, olisin kyllä oitis tehnyt sopimuksen demon nähtyäni, mutta samalla passittanut pelintekijäparat takaisin suunnittelupöydän ääreen. Nyt lopputulos jää keskeneräiseksi, hauskemman pelin olisi näistä aineksista saanut irti. Tällaisenaan Sleepwalker tarjoaa tasaisen tappavaa ahdistusta ilman tarvittavaa vaihtelua.

JTurunen

Ocean
Kaikki Amigat (oma 1200- ja 4000-versio)
Vaatii 1 megan muistin
Huomioi lisälevyaseman (3 disk.)
PC
Näyttö: VGA
Ohjaus: J, N
Ääni: AdLib, SoundBlaster
Kiintolevy: 3,7 megatavua
Testattu: A500, 386/VGA

Toteutus

Olisi silkkaa ilkeyttä moittia pelin teknistä toteutusta, vaikkakin pelihahmojen ohjattavuutta olisi voinut hioa. Myös PC-versio on teknisesti (varsinkin ruudunvieritys) hyvä.

Kynnys

Tarjolla treenauskenttä, joten ainakin periaatteessa peliin on helppo sukeltaa. Ralphin hurja vahti saattaa hitaampiin peleihin tottunutta säikäyttää.

Yhteenveto

Vaikka peli onkin perinteisellä tavalla additiivinen (pakko päästä seuraavalla kerralla edes vähän pidemmälle), ei se jaksa lumota liiemmin. Kentät ovat liian pitkiä ja samankaltaisia.

Tasohyppely





Tietokilpailua varhaisnuorille



Nuori keksijä -kirjat opettavat yksinkertaista fysiikkaa käytännön esimerkein varhaisnuorisolle. Sierra on siirtänyt idean PC:lle.

Turbo Science on nuoren keksijän käsikirja tietokoneelle. Pelissä on kaksi osaa: tutkimusmatka ja tietokilpailu. Edellisessä päästään pelin maastoon tutkimaan paikkoja ja suorittamaan kenttämittauksia. Tutkijalla on käytössään työvälinelaatikko, johon kuuluvat muun muassa vaaka, mittanauha sekä useita eri vempaleitä, kuten geiger-, voltti- ja luksi- ja lämpömittari. Tietokilpailussa taas vastataan rasti rastilta vaikeampiin kysymyksiin.

Kenttätutkimuksia monitorilla

Työvälinelaatikon laitteilla voi tutkia maastosta lähes mitä tahansa. Mittayksikkö on vakiona anglosaksinen, mutta sen voi myös vaihtaa tutumpaan metrijärjestelmään. Ikävä kyllä kysymyksissä käytetään kuitenkin angloyksikköjä, joten eurooppalaisenkin on nöyrästi taivuttava opettelemaan paunoja, jalkoja ja fahrenheitejä.

Tietoa taas puntaroidaan maisemassa, joka ulottuu merenrannasta horisontin vuoristoihin. Maastosta haaraudutaan kilpailupaikkoihin, joita on parikymmentä kappaletta, aina uima-altaasta merenpohjaan ja voimalaitoskompleksista jäätelöbaariin. Kunkin paikan kysymykset luonnollisesti liittyvät oleellisesti kyseiseen ympäristöön. Esimerkiksi voimalakompleksissa löpistään perusydinvoimasta ja keittiössä käydään läpi pari yksinkertaista kemiallista kaavaa.

Kysymykset ovat vaihtoehtokysymyksiä, joihin on kahdesta neljään ratkaisuvaihtoehtoa. Tyypilliset kysymykset ovat

osoitustehtäviä, joissa on vastaukseksi valittavissa kolme maaston paikkaa (missä kohtaa painovoima on heikoimmillaan, kenellä on suurin vaara saada vaurioita kuuloonsa, mikä johtaa sähköä heikoiten). Toinen kysymysvaihtoehto on täydentää jokin lause siten, että siitä tulee järkevä ja tosi tyyliin "puu on hyvä lämmön (eriste-/johde/puolijohde)."

Matkalla maiseman ympäri

Varsinainen kilpailu käydään tietokoneen satunnaisesti valitsemalla reitillä, jonka varrella on 3-6 kohtaa maisemasta. Kuskakin rastissa voi jäädä ansaitsemaan rahaa vastailemalla kohdan kysymyksiin. Oikeasta vastauksesta saa parisensataa taala ja väärästä saldo pienenee. Aina välillä saa bonuskysymyksiä, joihin ensimmäisellä kerralla oikein vastaamalla on mahdollisuus voittaa tuplajättipotti.

Rahaa käytetään rastilta toiseen matkustamiselle. Mitä enemmän investoi kulkuvälineeseensä (polkupyörä, auto, mopo, helikopteri, ilmatyynyalus, apostolinkyyti yms.) sitä nopeammin rastilta toiselle pääsee. Rastillaoloaika vietetään reaaliajassa. Matkaaminen kasvatetaan aikatiliä noin kolmesta viiteentoista minuuttiin. Kun pelaaja matkaa viisi minuuttia,

käyttäytyy tietokone kuin sillä olisi ollut viisi minuuttia reaaliaikaa. Näppärää, mutta ihmiskaksinpelin poissulkevaa.

Raha varastoituu rastilta toiselle matkatessa, eli taktikoijat voivat ansaita rutosti helpolla rastilla ja matkava vaikean yli suoraan seuraavalle rastille. Kisan voittaa tietysti se, joka pääsee ensimmäisenä maaliin.

Kehittävä peli

Peli on suunnattu 9-14-vuotiaille nuorille, joten itse kysymykset eivät anna aikuiselle kovaa vastinetta. Ikävä kyllä tietokone tekee parhaansa ahkeran abiturientin (minä) voittamiseksi. Se muun muassa taulukoi pelaajan kömmähdykset ja oikeat vaihtoehdot ja näiden perusteella rakentaa sitä vaikeampia ratoja mitä pidemmälle pelissä etenee.

Kysymyksiä on yli 2300 kappaletta, joten ihan heti ei peli ala toistaa itseään. Lisäksi tietokoneohjatut vastustajat toimivat eri nopeuksilla, riippuen pelaajan yleisestä tietotasosta, ja loppupuolen radoissa tulee kiire.

10-vuotias pikkuväljeni pärjasi kohtalaisesti, kun suomentelin hänelle kysymysten vaikeimmat sanat. Tosin pelin englanti on sen verran yksinkertaista (tarkeituksella?), että varmaan vuoden kahden kuluttua hän pystyisi pelaamaan sitä vain satunnaisesti sanakirjaan vilkuillen.

Pelin mukana tulee painettu

version nuoren tutkijan käsikirjasta, joka on näin kirja-arvostelijamaallikon näkökulmasta hyvä teos. Kirjassa on 150 sivua täyttä asiaa esitettyä sopivan yksinkertaisesti ja humoristisesti.

Kaiken kaikkiaan Turbo Science on erinomainen peli. Suomalaisille se opettaa alkeisfysiikan ja -kemian lisäksi näiden alojen englannin erityisnastoa. Lisäksi peli todistaa kelle tahansa, että oppiminen voi olla hauskaakin.

Ossi Mäntylähti

Sierra

PC

Näyttö: VGA

Ääni: Thunderboard, PAS, SB, Roland, AdLib

Ohjaus: H

Kiintolevy: 4.4 Mt

Testattu: 486 VGA SB



Toteutus

Grafiikka, käyttöliittymä ja audiopuoli ovat kunnossa. Metriset mitat olisi kiva saada myös kysymyksiin.

Kynns

Jos pelin englannin ymmärtää, ei liiempiä vaikeuksia pitäisi olla.

Yhteenveto

Kehittävä opetustiedepeli 12-14-vuotiaille.

Opetuspeli

87

PATRIOT



Operaatio Aavikkosotku

Strategistit ovat odottaneet jo ikuisuuden Patriota, joka simuloi muutaman vuoden takaisen Irakin sodan maataisteluja. Pelin komea laatikko sekä tuottajayhtiö Three-Sixty Pacific tuovat heti mieleen Harpoonin, saman firman aikaisemman, jo käsitteeksi muodostuneen menestystuotteen.

Harpoonin ystäviä, samoin kuin muitakin sotapelifaneja odottaa kuitenkin rankka pettymys: Patriot on raivostuttavan sotkuinen ja keskeneräinen tuote, jota ei olisi ikinä saanut päästää markkinoille.

Esitutkimuksesta täysi kymppi

Patriot sisältää Operaatio Aavikkomyrskyn eri vaiheista reilut kymmenkunta skenaariota, joita voi pelata läpi sekä irakilaiden että amerikkalaisten housuissa. Sekä skenaarioiden alkutilanteet että toimintaohjeet vaikuttavat todellisilta ja kiinnostavilta. Har-

mittavasti skenaariot ovat erillisiä kahakoita Harpoonin tyyliin, eikä varsinaista yhteenlivoutuvaa kampanjamoodia ole.

Patriotin suunnittelijat ovat perehtyneet aiheeseen kiitettävän hyvin, esimerkiksi käytössä olevat yksiköt ja komentosuhteet perustuvat aitoon sodan aikaiseen organisaatioon. Eikä detaljien puuttumisestakaan pääse valittamaan, kalustoa ja yksikköjä pääsee tarkastelemaan kompaniatasolla asti, mikä tyydyttää varmasti pedantimmankin sotapelifriikin. Mukana tulee Harpoonin tyyliin mahtava graafinen tietokanta käytetystä kalustosta.

Päällikön päiväkäskyt

Kun pelattava skenaario on valittu, on kenulla mahdollisuus muokata joukkojen toimintakäskyjä. Käskyt ovat hyvin pelkistettyjä toimintaohjeita yksiköille, esimerkiksi yksikkö voi joko siirtyä, hyökätä, viivyttää tai puolustaa. Lisäksi kullekin yksikölle on määritelty etenemisreitti, jota se käyttää siirtyessään tai

hyökätessään. Ylemmälle yksikölle annetut käskyt koskevat yleensä myös alempia yksiköitä, mikä – jos idea toimisi – helpottaisi joukkojen johtamista.

Skenaariot alkavat täydestä toiminnasta, jossa yksiköt ovat sijoitettu paikoilleen ja viholliskosketukseen. Strategia on saneltu toimintaohjeissa etukäteen, ja taktiikkakaan ei miettimistä vaadi. Kaiken huipuksi Patriotissa ei pelaajaa tarvita kuin skenaarion käynnistämiseen ja yksiköiltä tulevien raporttien lukemiseen: useimmat skenaariot "voittaa" tekemättä yhtään mitään! Toisaalta jos onkin ollut tarkoitus kuvata amerikkalaisten voiton helppoutta...

Vaikka pelin mekaniikka ei toimikaan, hyviä ja kunnianhimoisia ideoita pelistä kyllä löytyy: esimerkiksi eri yksiköille jaetut toiminta-alueet on hyvä yrittänyt realismin suuntaan, samoin kuin hyökkäysnuolten käyttö graafiseen havainnollistamiseen on lupaava idea. Kuitenkin ne harvat Patriotista löytyvät hyvät väläykset hukkuvat muun epäpätevyyden keskelle.

Kaikkien keskeneräisyyksien äiti

Valittamista piisaa pelkässä toteutuksessa jo muutaman kymmenen miinuspisteen verran: isommat skenaariot pyörivät jumalattoman tahmaisesti 486:ssäkin, ohjelma kaatuu satunnaisesti (testattu kahdella eri koneella), käyttöliittymä on epälooginen ja buginen, toiminta-alueet ja prioriteetit eivät tunnu toimivan alkuunkaan, reittinuolet eivät toimi kuin divisioonatasolla, skenaarion toimintaohjeita ei voi lukea ellei poistu käyttöjärjestelmään ja aloita peliä uudestaan – vastaavia matoja löytyy kymmenittäin.

Pelin ideakaan ei kestä tarkempaa syyniä – toisaalta peli menee älyttömiin nippelitarkkuuksiin, toisaalta välillä sorruutaan hyvinkin raisuihin abstraktointeihin: esimerkiksi niinkin olennainen asia kuin ilmatointiminta on Patriotissa ohitettu lähes täysin. Taustakarttakin on pelkkä kuva, jolla ei ole mitään merkitystä – panssaripataljoonat saattavat uiskennellä keskellä

Persianlahtea. Toisen ääripään esimerkkinä viholliselle tuotetut tappiot ovat aina selvillä jeepien tarkkuudella.

Super-VGA – miksi?

Peli käyttää Super-VGA:n 640 x 480 256-väristä tarkkuusgrafiikkatilaa, johon useimmat SVGA-kykyiset kotikooneetkin pystyvät. Vaatimuksena on lisäksi VESA-näytöajuri, jollainen yleensä toimitetaan SVGA-näyttökortin mukana.

Hienosta näyttämoodista ei ole paljoakaan iloa kun pelin ohjelmoijilta on loppuneet taidot kesken. Valikot ja ikkunat ovat kyllä ihan kelvollisen näköisiä, mutta matoja löytyy luovuttomasti esimerkiksi karttojen zoomaustoiminnoista ja viestikkunoista. Lisäksi ohjauspaneelleille on varattu kohtuuttoman paljon tilaa tilannekarttojen kustannuksella, jolloin suhteettoman suuret yksikköikonit sulautuvat yhdeksi mössöksi. Miksei Super-VGA-moodia ei ole hyödynnetty suurempiin karttoihin?



Pahimpia puutteita on pelin manuskojen köykäisyys. Mukana on kolme ohutta läpyskää, joissa jotkut asiat kerrotaan kahteen kertaan, jotkut asiat eri tavalla eri paikoissa ja suurin osa olennaisista asioista sivuutetaan lähes kokonaan. Pelin mekaniikasta oli mahdollonta saada selkoa ilman tietoverkkojen ja Three-Sixty Pacificin apua.

Tekijät sotaolkeuteen!

Patriotin mukana tulee nöyristelevä lappunen, jossa mainitaan että testausvaiheessa Patriotin testaajat ovat esittäneet lukuisia hyviä parannusehdotuksia ja korjausversio lähetetään rekiste-

roidyille käyttäjille ilmaiseksi. Lisäksi kehoitetaan kärsivällisyyteen pelin opettelussa vedoten siihen, että oikeinkin sodan johtaminen on monimutkaista puuhaa.

Mielestäni näin pahasti keskeneräisen tuotteen päästämisen markkinoille on hävytöntä rahastusta ja lupaus paikkausversiota hamassa tulevaisuudessa ei paljon asiaa paranna. Patriot olisi voinut olla erinomainen peli ja seuraava versio on varmasti uuden arvostelun arvoinen. Tämä kädessä oleva jenkki-versio

(versio 1.00) on kuitenkin kelvoton tekele, toivottavasti Electronic Artsin kautta Euroopassa julkaistavassa versiossa olisi edes suurimmat virheet korjattu.

TJ Talasmaa

Three-Sixty Pacific

PC

Näyttö: Super-VGA (VESA-ajuri vaaditaan)

Ääni: Adlib, SoundBlaster

Ohjaus: Hiiri pakollinen (ainakin Microsoft Mouse kelpaa, mutta esimerkiksi Genius Mouse kaataa pelin)

Kiintolevy: 5,5 Mt

Muut laitevaatimukset: väh. 386SX, DOS 5.0 ja 4 megaa keskusmuistia

Testattu: 486, SoundBlaster



Toteutus

Three-Sixty Pacificin laadunvalvonta on nukkunut Patriotin liivahtaessa levitykseen.

Kynnys

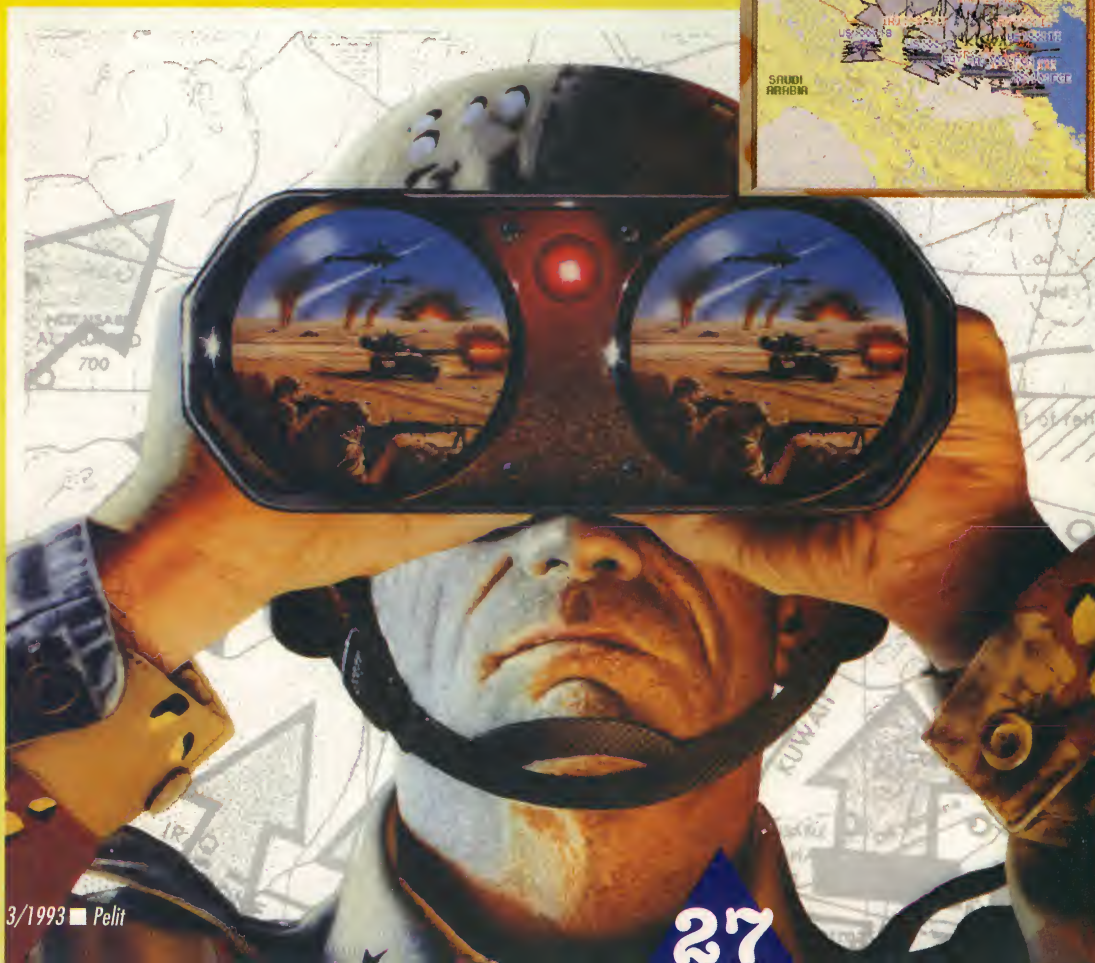
Hipoo taivaita.

Yhteenveto

Hyvä idea pilattu täysin huonolla suunnittelulla ja toteutuksella. Sisältää loistavan tietokannan USA-Irak-maaotte-lussa käytetystä kalustosta.

Strategiapeli

30





Yön Ritari Bugi- miehen uhrina

Tim Burtonin mestarillinen Batman Returns kääntyy peleiksi kahden pelitalon voimin. Ocean tuottaa menevän tasohypelyn, Konami seikkailupeliversioiden. Ja menevän tasohypelyn konsoleita varten. Konamin pelissä Batmanilla on yhdeksän päivää aikaa estää Pingviinin pääsy Gotham Cityn pormestariksi. Kissanainen hyppää ikkunasta katuun ja sitä kautta esiin luomaan romanttista sykettä.

Iltaakudesta aamukuuteen työskentelevä Batman aloittaa työrupeamansa Lepakkoluolassa. Siellä voi vaihtaa vaurioituneen puvun kunnossaolevaan ja ladata lepakkovyön täyteen niiltä tarvikkeita, joita katsoo tarvitsevänsä. Kamaa löytyy erilaisista batarangeista tiirikkaan, köyteen ja skanneriin.

Tottakai Lepakkoluolassa on tietokonekin. Yön ritari voi siitä seurata uutisia, selata tärkeiden gothamilaisten henkilötietoja, katsoa löytämänsä videonauhut ja työstää todisteaineistoa.

Sitten pitkäkorva starttaa lepakkoautonsa ja pistää menoksi. Kaupungin kartasta näkee paikat, joissa voi vierailla, ja Batmobili zoomaa sinne automaattisesti. Auto on myös varustettu TV:llä, jottei missaa uutisia.

Mikäli paikalla on konnia, joutuu Batman tappeluun. Taistelu on hoidettu varsin poikkeavasti: pelaaja ei suoraan kontrolloi Batmanin liikkeitä, vaan määrittelee taisteleeko Lepakkomies löysästi, normaalisti vai hampaat irvessä. Tekoälyssä on kylä parantamisen varaa, Batman ei tuntunut yleensä tietävän mitä pitäisi tehdä, ja maksimiväkivaltaa lukuunottamatta konnat pääsivät aina livistämään. Pelaaja myös valitsee lepakkovyöstä erilaiset bumerangit, joilla sentään sai konnan ketoon. Mikäli Lepakkomies ei kolauta vastustajaansa tajuttomaksi, voi hän voiton jälkeen kuulustella tätä.

Tämän lisäksi Batman Returns sisältää normaaleista seikkailupeleistä tuttua esineiden keräilyä. Inventaariota ei vain ole.

Mutta kun....

Kai minä sitten olen hemmetin huono pelaaja, mutta yksinkertaisesti en päässyt pelissä kuin nippanappa alkuun. Otan kuitenkin vain osavastuun, sillä peli itse ei oikein tunnu toimivan. Ilmiselvästi jokainen lannistettu Pingviinin apuri antoi minulle kalan (haa! ilmiselvä todistuskappale) ja pormestarin toimesta löysin videonauhan. Mutta kun kalaa ei näkynyt mistään ja videonauhurin mukaan minulla ei ollut nauhaa, niin seuraavina päivinä ei sitten tapahtunutkaan mitään. Apureiden kuulustelusta ei ollut mitään apua, heiltä irtosi lähinnä tyhmiä kommentteja.

Olisi varmaan pitänyt sinnikkäästi yrittää ja yrittää, josko joku ihmemomma olisi aiheuttanut jatkoa, mutta suoraan sanoen

muutaman päivän yrittämisen jälkeen pinnani paloi aika pahasti.

Periaatteessa peli on näyttävän näköinen ja animaatioon on satsattu runsaasti, mikä selittäänee vaikuttavan 20 megatavun kiintolevymöhkäleen. Tuntuu siltä, että joka toinen animaatioframe sitten revitäänkin kiintolevyltä.

Ai miksi äänistä ei mainittu mitään? Siksi, että Konamin PC-ohjelmoijat pitäisi ammuttaa. Nimittäin pelin mukana tulee lappu, jossa SoundBlasterin (PC:n ehkä yleisimmän äänikortin) omistajien käsketään vaihtaa kortin keskeytys IRQ 5:een seiskan asemesta, mikäli haluaa sekä musiikin että efektit. Yhtä peliä varten kone auki vain Siis haistakaa...

Itse asiassa kolmessa koneessa Batmania ei saatu edes pyörimään millään keinolla, äänikortittomassa työ-PC:ssäni se sitten toimi. Kolmea toimimatonta konetta yhdisti yksi asia: SoundBlaster. Ei väliä, jättikö äänet, väänsi ne piipparille, vaihtoi muistiajureita tai muuta kivaa, ruutu pysyi mustana.

Vaikea uskoa, että Konami on päästännyt tämän myyntiin näin hiivatin huonosti toimivana. Ehkäpä tämä olikin alkupään tuotantoerän kappale, ja myöhemmät saattaisivat jopa toimia. Jos näin on, Pelit palaa asiaan, mutta sillä välin käyttäkää rahanne johonkin muuhun, vaikka kaappi olisi pullollaan äidin tekemiä batvarusteita.

Mikäli olet pelissä edistynyt johonkin suuntaan, heittäpä kirjeellä toimitusta. Jäi nimittäin kaivelemaan.

Nniirvi

Konami
PC

Näyttö: VGA
Ääni: teoriassa AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 20 Mt
Testattu: 386, VGA, piip



Batman Returns

Ohjaus: Tim Burton

Ensimmäinen Batman jäi oudon laahaavaksi esitykseksi ja yhden miehen Jack Nicholson -showksi. Kerran-kin pojasta polvi paranee, sillä Batman Returns on yksinkertaisesti nautittava elokuva.

Juoni on selvä: moraalinen unohtanut suurliikemies Max Shreck ajaa Pingviiniä Gotham Cityn pormestariksi, ja Pingviini aikoo käyttää ohjuksin varustettua pingviinarmeijaansa Gotham Cityn tuhoksi. Kissanainen on mukana Batmanin iloksi.

Synkän jylhää Gotham Cityä säestää paatoksellinen musiikki, ja Tim Burtonin helppo tunnistettava ohjaustyyli sopii elokuvaan loistavasti. Juonen lisäksi rivien välistä löytyy sanottavaa ja nokkelia kohtauksia on paljon.

Michelle Pfeiffer on erinomainen Kissanainen, ja joskin Danny De Vito vetää Pingviinin rooliaan osittain yli, onnistuu hänkin.

Sarjakuva-Batmanin ystävät tuskin Burtonin visioista ilahtuvat, hyvän fantasian ystävät kylläkin. Saatavana videona.



Nnirvi

Toteutus

Hyvin animoitu, ilmeisesti täynnä bugeja.

Kynnys

Hyvä kysymys...

Yhteenveto

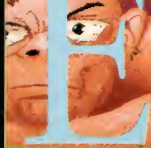
Ohjelmointitaidon uusi riemuvoitto.

Seikkailupeli

50



Karkeaa pilaa



Elkös olisi hauskaa, kun tekisi hulvainta, kreisiä ja ihan mieletöntä pilaa tietokonepelien pahimmista kliseistä? Entä jos pilan kohteena ovat yli kymmenen vuotta vanhat pelityypit, joita nykyinen sukupolvi ei edes muista? Entäs jos toteutus näyttää Basicilla väännetyiltä? Entäs jos huumoripuoli on tosi syvältä sieltä, minne aurinko ei koskaan paista? Tervetuloa, Wacky Funsters, kykenemättömyyden uusi kolmas potenssi!

Stereotyyppinen GeekWad Gamer joutuu pelastamaan Peli-maailman ilkeän Herttuan käsistä saamalla kelpo pisteet viidestä toimintapelistä, jotka ovat olevinaan jonkinlaisia parodioita. Peliin välissä pilkataan muun muassa Elvistä ja John Waynea tosi surkeilla vitsintyngillä.

Sitten näihin ohjelmointiteknikan kauneimpiin kukkasiin: Rambin vs Blammon on simppele ampumapeli, jossa kursorilla ammutaan metsän söpöjä eläimiä tai ilkeitä ihmisiä. Maalit näyttävät ja käyttäytyvät kuin kaksikulotteiset pahvikuvat, verisemmät efektit on jätetty ainoastaan Rambin/Blammonille. Vitsin veto loppuu noin minuutissa.

Roadkill on ö-luokan Roadbusters, jossa kolmikaisella tiellä ammutaan ohjuksilla muita kulkijoita. Nopeus on

noin 20 km/t, mutta onneksi auto loikkii kuin arohirvi kaistalta toiselle. Kammottava, muttei yhtä kammottavaa kuin Guys with Big Muscles, keho beat'em-up pieruhuumorin ystäville. Vaikaa keksiä mitään positiivista sanottavaa tästä kahden liikkeen ihmeestä.

Steroids tekee "pila" Asteroidsista ja siinä tuhotaan nyrkeillä anabolisia steroideja bodareiden verenkierrasta. Törämys steroidiin kasvattaa Geekwadia ja kun hän on liian iso tulee Game Over. Paitsi että Steroids on tylsä on se myös täysin epäpelattava.

Pinon paras on Ping Pong Championships, muinaista Pongia muistuttava "tennis"peli. Vastustajan vaihtuessa pelityyppi muuttuu hieman. Paketin paras, vähän alle keskinkertaista PD-laadua, ja sen ääniefektit saivat kahden sekunnin hymyn ilmeestymään muuten ah niin vakaville kasvoilleni.

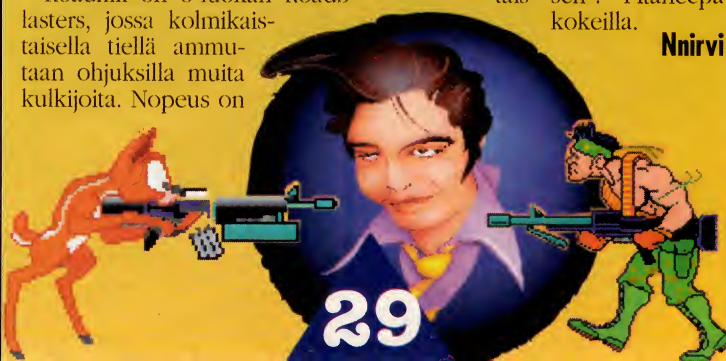
Näihin verrattuna Manibois on taivaallisen hauska,

10 PRINT "NIKO ON VIKSU"

20 GOTO 10

ohjelmoinnin mestarinäyte ja 3-vuotiaan Jenni-Johannan "sutuprötö kohtaa ihmevänkyrän" grafiikan huipputeos. "Kuinka pitkälle korppu lentää, ken tietäis sen". Pitäneepä kokeilla.

Nnirvi



29

Tsunami

PC

Näyttö: VGA

Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32

Ohjaus: H, N, J

Kiintolevy: 420 kt

Testattu: PC 386/33 SB



Toteutus

Muutama hyvännäköinen still-kuva, pari kelvollista animaatiota, muutama hyvä samplattu ääni, muuten siis täyttä sitä mitä ruoasta elimistön jäljiltä jää.

Kynnys

Joku julkaisukynnys pitäisi Tsunamilakin olla.

Yhteenveto

Unohtakaa Underworldit ja X-Wingit, tässä on PC-peliä parhaimmillaan.

Susipeli

10

Megalomaanista strategisointia

Strategiapelien megalomaniikko, Gary Grigsby, on viimein seonnut: vuosi vuodelta hänen peliensä mittakaava on vain kasvanut ja kasvanut ja Pacific War on äärimmilleen viety esimerkki siitä, mitä voi tapahtua kun pelisuunnittelija villiintyy ja toteuttaa kammottavimmat fan-

Pacific War on nimittäin alaot-
sikkonsa "Strategic Combat On
A Massive Scale." veroinen. Yh-
teen peliin on ängetty enem-
män tavaraa kuin koskaan en-
nen strategiapelien historiassa.
PW:stä löytyy kaikki: tukialukset

Skenaarioita riittää väliltä 1941–1944 seitsemän kappaletta, jotka kaikki kahta lukuunottamatta päättyvät sodan loppumiseen. Laajimmat ovat Campaign '41 ja Campaign '42, loput ovat välinäytöksiä tai merkittävästä taisteluista alkaneita kamppailuja.

Kokonaisuuden hallinta vaatii, että pelaaja kytkee aivosolunsa ylikierroksille. Huolehdittavana on paitsi lähitulevaisuus eli juuri käytävät taistelut kuin myös suuntainten veto pitkälle tulevaisuuteen, sillä tyhjään sohimien ilman valmiita suunnitelmia ei ole tapa, jolla sotia voitetaan.

Pelaajan pitää pyrkiä ennakoimaan vihollisen siirrot, siirtää joukot ja lentokoneet valmiiksi vaihtaa strategiaa lennossa tilanteen niin vaatiessa ja löytää sopiva välimuoto tarpeeksi vahvojen hyökkäysyksiköiden ja laajan rintaman ylläpidon välillä. Pacific War ei päästä pelaajaan helpolla, mutta vastinettakin riittää poikkeuksellisen paljon. Operaatioiden onnistuminen antaa herkullista tyydytystä, ja masokistikin saa annoksensa omien tappioiden kasvaessa.

Päämajat (HQ) ja niiden merkitys on siirretty peliin hyvin todentuntuaisesti. Kullakin HQ:lla on oma operaatioalueensa (jota voi muuttaa tarpeen mukaan), ja periaatteessa kukin operoi itsenäisesti. Vasta suuremman mittakaavan kartalla seurataan eri operaatioiden nivoutumista kokonaisuudeksi.

Päämajoja on neljää tyyppiä (hallinnollinen, yhdistetyt ase-lajit, laivasto sekä armeija), jotka ovat toisistaan viha- ja rakkaus-suhteen lailla riippuvaisia.

Kaikkeä ei suinkaan tarvitse tehdä itse. Päämajat saa kolmeen automaatioasteeseen, aina

Pelit ■ 3/1993

täydestä tietokonekontrollista täyteen ihmiskontrolliin. Tietokone huolehtii vastuualueillaan kaikesta aina joukkojen huoltamisesta offensiiveihin saakka. Täten syrjäseudut voi jättää konekontrolliin ja keskittyä kiinnostavimpiin sektoreihin.

Vailla merkitystä eivät myöskään ole johtajat, nämä uljaat miehet, jotka surutta uhraavat alaisiaan voiton puolesta. Molemmat osapuolet voivat asettaa päämajan johtoon komentajan, jonka henkilökohtainen panos vaikuttaa tapahtumien kulkuun. Johtajissa on eroa, joten pitää olla tarkkana, ettei nimitä väärän aselajin miestä hänelle viereeseen ympäristöön.

Run silent, run deep

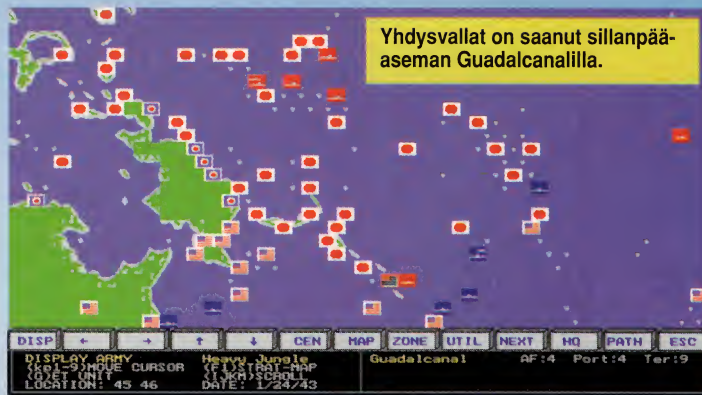
Aselajien kontrollointi on Grigsbyn tyyliin yksinkertaista, varsinkin jos aiempaa kokemusta hänen systeemistään on. Uudelle tulokkaalle käyttöliittymä aiheuttaa varmasti harmaita hiuksia.

Tietokoneen kontrolloimiin päämajoihin ei tarvitse koskea lainkaan, mutta niidenkin toimii voi sotkeutua halutessaan. Kaiken tammon voi keskittää oleelliseen eli sotimiseen, sillä tietokone huolehtii strategiapien ikiriesasta eli huoltosäätueistä automaattisesti.

Ilmavoimat ovat erinomaisen aloitekykyisiä ja toimivat enimmäkseen itselleen. Lähinnä on tarpeen katsoa missä mikin laivue operoi, ja erityisen tarpeen tullessa voi virittää yleismääräyksiä päivä- ja yötaisteluiden, laivojen tuhoamisen ja harjoittelun välillä. Erityisen tärkeissä tilanteissa voi kenttäkohtaisesti antaa myöskin tärkeimmän maalin, mutta normaalisti laivueet lentävät itse arvokkaimpien maalien perään.

Pintalaivaston hallinnassa joutuu perustamaan Taskforcen, antamaan sille tehtävän, valitsemaan siihen laivat ja komentajan. Kohteen valinnan jälkeen annetaan vielä hyökkäysasetus ja käytettävät aseet, ja sitten alukset pyrkivät suoriutumaan parhaansa mukaan.

Tehtäviä Taskforceille löytyy ilma- ja merisotaa ja täydennysten kuljettamista. Jälkimmäisissä on pikku fiba: niitä on kahta lajia, Cargo ja Transport. Cargo ei suostu kulkemaan vihollisen ilmasektoreiden kautta, Transport menee suorinta reittiä – eli



usein suoraan vihollistukikoh-
tien vierestä.

Cargon käyttämisen siis luulisi olevan järkevintä, mutta ei. Se nimittäin YRITTÄÄ kulkea suorinta reittiä, mutta kun vastaan tulee vihollisen ilmasektori: seis ja täyskäännös lähtösatamaan. Näin voi mennä kuukausiakin kallista aikaa hukkaan, kun täydennykset palaavat bumerangina kotiin.

Armeijoiden hallinnassa ei ole kommiervinkejä. Suurin pullonkaula on joukkojen laivaaminen pitkin sotanäyttämöä, joukkojenkuljetusaluksia kun on aina liian vähän. Puolustettavia alueitaakin on aina liikaa, mutta yksiköitä voi sentään pilkkoa pienemmiksi suuremman peiton aikaansaamiseksi. Toinen pulma on huollon järjestäminen, sillä taisteluteho ei ole järin suuri nä-
län kurniessa joukkojen vatsassa. Etenkin eristettyjen tukikoh-
tien huolto voi olla kinkkinen pala hoidettavaksi.

Teollisuutta ja öljykenttiä

Kotirintama, kuten teollinen tuotanto, telakat ja raaka-aineet, vasta sodan kulkuun vaikuttaa, sieltähän ne täydennykset tulevat.

Pelaaja voi esimerkiksi määrittellä rakennettavat koneityypit, ja näin pitkällä tähtäimellä vaikuttaa ilma-aseensa koostumukseen. Telakoiden tuotantoon puolestaan ei voi koskea, alukset valmistuvat omaa tahtiaan. Tahti voi kuitenkin hidastua, mikäli telakat joutuvat siirtämään resurssejaan rakentamisesta vaurioituneiden alusten korjaukseen.

Japanilaisella pelaajalla on vakavana ongelmana resurssipula. Japanin teollisuus oli hyvin kehittymätöntä ja äärimmäisen riippuvainen tuontivarasta, etenkin öljystä. Niinpä öljykent-

tien valtaaminen ja hallussapito on yksi tärkeimmistä prioriteeteista, puhumattakaan öljyn kuljettamisesta kotimaahan. Tämä on ehkä suurin yksittäinen tekijä Japanin mahdollisuuksia punnittaessa.

Tanssia tasatahtiin

Osapuolten voimavaroja verrattaessa Japania käy melkein sääliksi. 1941–1942 he ovat ylivoimaisia, eikä liittoutuneilla ole käytännössä mitään vastaan laitettavaksi. Jos Japani pelaa hyvin ja välttää raskaat tappiot, on sillä vielä 1943 runsaasti iskuvomaa jäljellä, mutta USA:n teollisuus on jo ylittänyt Japanin voimavarat sekä laivaston että ilmavoimien suhteen.

Voimasuhteet vaihtelevatkin pitkin peliä. Alussa Japanin joukot ovat huippukunnossa ja kokeneita, kalusto on laadultaan roimasti parempaa jne. Liittoutuneet ovat joka suhteessa täysin päinvastaisia, lukuunottamatta muutamaa parempaa alustyyppiä, kuten suuremmat tukialukset ja B-17-pommikone. Lisäksi liittoutuneilla on tutka, joskaan ei sen käyttöaitoa.

Mitä pidemmälle sota kehittyi, sitä nopeammin liittoutuneiden ylivoima kasvaa. Sillä on varaa tappioihin, Japanille jokainen menetetty alus on korvaamaton.

Myöhemmissä skenaarioissa Japanin asema onkin kammottavan epätoivoinen. Leyte Gulfin skenaariossa 1944 loppupuolella Japanilla on jäljellä pitkälti alle 100 taistelualusta, armeijan ja laivaston ilmavoimat ovat vajaalukuisia ja kokemattomia, maavoimat kuluneita. Ja vastassa parhaassa terässään olevat Liittoutuneet.

Uupuu, puuttuu muttei soisi löytävänsä

Muuten selkeä manuaali kärsii taulukoiden ripottelusta sinne sun tänne, ja kartan puuttuminen on paha virhe. Ilman sitä noin kahdensadan tukikohdan haku on eri hauskaa... Eniten iloa manuaalista on, kun aikaansa on räähinyt pelin kanssa.

Äänillä ei tämän tyyppin peleissä ole mitään merkitystä, mutta niitä kuitenkin on jonkin verran. Grafiikka on EGAA tarkkuudella 640 x 350, jolloin paljon informaatiota saa tungettua selkeästi pieneen tilaan.

PW tarjoaa vastinetta koko rahan edestä. Viikot vierähtävät huomaamatta ohitse Tyynemeren sodan riehussa, mitäpä muutakaan voisi kaivata, jos jääkaapissakin riittää ruokaa ja sähkölaskut maksettu seuraavien kuukausien ajalta. Jo perusskenaarioihin saa helposti menemään useamman satatuntisen ja variaatiot vielä päälle...

Jukka O. Kauppinen

SSI

PC

Näyttö: EGA, VGA

Ääni: AdLib, SoundBlaster, SoundBlaster Pro

Ohjauk: N, H

Kiintolevy: 1,7 Mt

Testattu: PC 386, VGA, SB

Toteutus

Graafisesti vaatimaton mutta erittäin käyttökelpoinen ja tarkoituksenmukainen. Hie-
man ääniäkin. Erinomainen käyttöliittymä.

Kynnys

Vain hard-core-strategisteille. Vaatii tietoa ja taitoa, mutta sitä omaaville nirvanaan verrattava kokemus.

Yhteenveto

Grigsby on hullu. Vain hullu voi tehdä tällaista. Tätä pelaavat tulevat hulluiksi. Pacific Warsissa on enemmän tavaraa kuin yhdessäkään toisessa strategiapelissä, se massiivinen nautintopaketti, massiivisella sisällöllä.

RASKAAN sarjan strategiapeli





Imperiumin vastaisku

Sitten ilmestyi...

Standardi-Empire on sama kuin Interstel'n versio, johon Empi- ren maine pääasiassa perustuu. Uusina yksiköinä mukaan on tullut lähes kaikille yksiköille näkymätön sukellusvene, pitkän kantamatkan omaava lentokone sekä lentotukialus, jolla voi roudata kahdeksaa lentokonetta ympäri karttaa.

Kartasta näkyy vain tutkittu alue, muu on mustaa, ja vihollisyksiköt näkee vasta ruudun päästä.

Ja nyt...

Edistynein versio tarjoaakin siten ihan kohtalaisesti uutta. Uusi maayksikkö on panssarit, jotka liikkuvat tuplasti armeijan nopeudella (ja vievät kuljeus- aluksissa tuplasti tilaa). Ilmavoimiin on ilmestynyt pommikoneet, joilla saa tehtyä runsaasti hallaa.

Sekä armeijat että panssarit

voidaan muuttaa lentokentiksi, jolloin ilmavoimien käyttöaluetta saadaan kasvatettua.

Myös maasto vaikuttaa pelaa- miseen. Metsässä ja jokialueilla panssarien vauhti puolittuu ja vuoristoon ne eivät pääse lain- kaan. Maasto aiheuttaa myös bonuksia ja miinuksia hyökkää- välle ja puolustavalle yksikölle. Nyt osa yksiköistä näkee vihollis- en jo kahden ruudun päästä.

Kaupungeille on ilmaantunut tuotantoprosentti, joka heiluu nollasta yli sataan. Mitä kor- keampi, sen nopeammin kau- punki pystyy yksikön rakenta- maan. Kaupunkeja saa kolhittua pommittamalla, ja myös taistelu laskee tuotantokapasiteettia. Ka- pasiteetti nousee hitaasti, jos kaupungin kytkee tuottamaan "ei-mitään". Näin ollen taistelujen polttopisteissä olevat kau- pungit menettävät nopeasti stra- tegisen arvonsa, kun pelkän ar- meijan tuottaminen voi kestää kolmisenkymmentä vuoroa. Pe- russääntöjä on myös väänneltä

Empire on näitä jo sädekehän kruu- naamia legendape- lejä, joiden nimen kuullessaan jokai- nen veteraanipelaaja lankeaa polvilleen ja tekee erikoismerk- kejä. Tämä helposti pelattava, mutta oi, niin oudon kiehtova maailmanvalloitusstrategiapeli löytyy vielä monen monesta peli- likokoelmasta aktiivikäytössä.

Kun klassinen Empire hävisi aikaan kuin kyyneleet satees- seen, on sen saappaisiin pyrki- nyt saman alan yrittäjiä, mainit- takoon Command HQ ja Global Conflict. Mutta nyt aito Empire Strikes Back!

Tarinaa muuten liittyy ope- tus: lähes jokaisella peli-ihmisel- lä löytyi/löytyy Interstel'n julkai- sema Empire, kaikki sen tunte- vat, pelaavat ja rakastavat. Voi voi, mutta itse peliä ei kuiten- kaan myyty kovinkaan paljon, ja Interstel on jo aikaa mennyt konkurssiin. Näinhän se on, että hyvillä peleillä rikastuu, nicht war?

On meillä puhtoinen planeetta

Empire toimii näin: pelaaja val- loittaa armeijoillaan kaupunkia. Valloitettu kaupunki pistetään tuottamaan lisää yksiköitä. Se, joka nujertaa toiset, on voittaja.

Hiirellä kerrotaan yksikölle minne mennä, ja jos kaksi eri leirin yksikköä kohtaa, ne taiste- levat kunnes toinen tuhoutuu. Yksiköillä on osumapisteet, joi- den määrä vaihtelee. Eli armeija kestää vain yhden osuman, taiste- lulaiva kaksitoista. Sen moni- mutkaisempaa se ei ole.

Alussa oli.

Empire Deluxe sisältää itse asiassa koko pelin historian. Vaativimmassa versiossa eli Basicissa, joka on Empire sellaisena kuin se ensimmäisen kerran maailmaan pullahti, on vain viisi yksikköä. Ainoa maa- yksikkö on armeija ja ilmavoim- ia ei ole. Laivoista tärkein on kuusi armeijaa kuljettava kulje- tusalus ja sota-aluksista mukana on hävittäjä, risteilijä ja taistelu- laiva.

Koko kartta on heti alusta al- kaen näkyvässä, samoin kuin kaikki sillä olevat yksiköt ja kaupungit.

BA Borodino, Hits: 3/12, Rng: 2, Ord: None

Orders 253





Editori toimii kuin piirustusohjelma. Jopa yksiköitä voi ripotella valmiiksi.

sikäli, että kun yksiköiden määrä on kaksi kertaa suurempi kuin kaupunkien, alkaa tuotantopeus hidastua.

Advanced Empire ei kuitenkaan koskaan hukkaa punaista lankaa, vaan onnistuu edelleen olemaan yhtä aikaa sekä helposti omaksuttava että monipuolinen.

Huvia monelle

Militaristiseen elämäntyyliin pääsee osallistumaan kuusi pelaajaa, eikä vaihtoehtoja ole valittamista. Kolmen eritasoisen tietokonevastustajan lisäksi peliin pääsee oman koneen ääressä, postipelinä, ja kaapelin tai modeemin kautta sekä vielä verkon kautta. Optioita saa vielä miksattuakin.

Empire tukee moniaita resoluutioita aina 320 x 200:sta 800 x 600:aan saakka. Pelaaminen sujii mielestäni parhaiten resoluutiolla 640 x 480, 16 värillä. Samasta resoluutiosta oli tyrkylä 256-värinenkin moodi, mutta pikkuisen koreammat näkymät eivät riittäneet kompensoimaan tipahtanutta ruudunkäsittelynopeutta.

Vanhaan Empireen verrattuna Deluxessa yksiköiden reitinhakurutiinit toimivat entistä paremmin, ja tervetullut uutuus on vakioireittien määrittäminen muillekin kuin lentokoneille. Käyttöliittymä toimii näppäimistön ja hiiren yhteiskäytöllä kuin unelma, ja manuaalia ei tarvitse kuin kerran. Omien kenttien rakentelu vasta helpoaa onkin, sillä uusittu editor on kuin piirustusohjelma.

Vaikka Empire on parhaimmillaan ihmisten välillä, näin

karkeasti ottaen tietokone pärjää ihan kohtalaisesti ja ainakin vanhaa versiota paremmin. Jostain oudosta syystä se ei kuitenkaan käytä lentokenttiä, eikä korjaa edes alle kahdessakymmenessä prosentissa roikkuvia kaupunkeja, joten se ennemmin tai myöhemmin jää tappiolle.

Empire on edelleen, missä tahansa muodossa, loistavasti tasapainotettu ja aiheutti taas liimaantumisen monitorin viereen. Empiressä on edelleen tallella se outo lumo, jonka ansiosta sillä on paikka pelilegendojen joukossa.

Niirvi

White Wolf Productions/
New World Computing

PC

Näyttö: EGA, VGA, Super-VGA

Ääni: AdLib, SoundBlaster

Ohjaus: N, H

Kiintolevy: 3,5 Mt

Testattu: 486/50 SB VGA

Toteutus

Selkeää grafiikkaa, samplattuja efektejä ja hyvin toimiva käyttäjäliittymä.

Kynnys

Lienee helpoimmin omaksuttava strategiapeli kautta aikojen.

Yhteenveto

Uusi verensiirto riittää pitämään Empire Deluxen huijulla.

Strategiapeli



92



Raatoja rahalla

Tegelin palkkasoturit ovat kovapintainen kommandoryhmä, joka hoitelee tulevaisuuden hankalat hommat. Pelaaja toimii Iskujoukon komentajana, joka luotsaa ryhmäänsä vihameiilillä planeetoilla ja avaruusasemilla.

Onnensoturit saavat käskynsä kenraali Tegelliltä, jolla riittää koko joukko erilaisia tehtäviä. Tehtävät vaihtelevat lähettämällä suojaamisesta tietokoneen datalevyn kaappaamiseen, mukana tietyt myös henkisesti tyydyttäviä tuhoamistehtäviä. Myös lisäbonuksia on mahdollisuus ansaita, yleensä tiettyjen ei-toivottujen henkilöiden eliminoinnilla.

Ryhmän jäseniä ohjataan hiirellä näpäyttämällä, jolloin ruudulle tulee valikko, josta taistelijalle voi antaa käskyjä. Käskyt ovat esimerkiksi siirtymisiä, hyökkäämisiä tai tavaroiden operointia. Hyvänä lisäpiirteenä käskyjä voi antaa enemmänkin samalla kertaa tyylillä "siirry hiiren osoittamaan paikkaan ja ammu Jooloa haulikolla". Ryhmän siirtämistä paikasta toiseen voi helpottaa määrittelemällä yhden ryhmän jäsenen johtajaksi, jota muut seuraavat.

Palkkasoturien tst-vyöstä löytyy haulikko, kranaatteja, napalminheitin, mikroaalto kivääri ja muuta väkivaltaista. Ryhmänjohtajan on syytä olla varovainen antaessaan luvan napalmin ja liekinheittimien käyttöön, koska nämä solut eivät ole mitään ruudinkeksijöitä – esimerkiksi käsikähmää käyvälle kaverille annetaan auliisti tulitukea napalminheitillä.

Tegelin ulkoasu tuo mieleen lähinnä Ultima 6:n, ja peli on muutenkin graafisesti miellyttävän selkeä. Aseliden vaikutukset ja kranaattien räjähdykset ovat hyvän näköisiä, ja mikäli lisämuistia löytyy, ne myös kuulostavat hyvältä.

Tehtävät liittyvät toisiinsa hyvin löyhästi ja sidosjuoni tuntuukin sivuseikalta. Olenaisesti pelissä on kysymys ryhmänjohtamisesta tosialkaisesti erilaisissa tilanteissa. Tegel's Mercenaries tuottaa tässä

pahan pettymyksen, sillä palkkasoturien johtaminen on takkuista puuhaa, pääasiassa kömpelön käyttöliittymän ja johdettavien kovakallosuuden takia. Typerät kommandot jumittuvat oviaukkoihin ja pelimaisemissa oleviin esineisiin, oman ryhmän jäseniä ei osata kiertää vaikka kuinka tilaa riittäisi, eivätkä käskyt tunnu muutenkaan hahmottuvan soluille. Hahmojen toimintoja ohjaavat algoritmit ovat hämmästyttävän alkeellisia, eikä pelin pelattavuus toimintapelinä ole kovinkaan hyvä. Kun peli ei oikein toimi toiminta- tai ryhmänjohtamisena ja juonikin on lähinnä sivuseikka, ei palkkasoturien äksee-raus jaksa kiinnostaa kovinkaan pitkään.

TJ Talasmaa

Mindcraft

PC

Näyttö: VGA

Ääni: SoundBlaster, AdLib

Ohjaus: 100 % Microsoft- tai

Logitech-yhteensopiva hiiri

Kiintolevy: 4,2 Mt

Testattu: 486 SB

Toteutus

Selkeän räikeä grafiikka, muuten keskinkertaista toteutusta.

Kynnys

Kevyttä manuaalin selailua vaaditaan.

Yhteenveto

Keskinkertainen kevyt strategia-ammuskelu.

Strategia/roolipeli

75

The Chaos Engine



Herrasmies



Palkkasoturi



Maantierosvo



Saarnaaja



Ratatyöläinen

Komea Kaaos

Kulttimainetta nauttiva Bitmap Brothers on elänyt vuoden hiljaiseloa, mutta siihen on mitä parhain syy. Jos nimittäin Chaos Engine ei säily allekirjoittaneiden Top 5 Amiga -pelillistal- la niin kauan kuin käsité tietokone- peli tunnetaan, lupaamme syödä monitorimme päällä istu- van lentoliskon.

Skenaario on selvästi saanut vaikutteita scifin alalajista nimeltä steampunk. Viime vuosisa- dan lopulla tie kehittyi uusien keksintöjen myötä. Tuolloin nä- kivät päivänvalon muun muassa kirjoituskone, elokuvan edeltäjä cinematografi, puhelin ja kaaok- sen kone. Ai että mikä kaaok- seni kone? Niin, sitähan ei enää ole olemassa, sillä kaksi seik- kailijaa tuhosivat sen. Tämä lontoolaisen paroni Fortesquen keksimä höyrytietokone riistä- tyi luojansa käsistä tuhoisin seurauksin. Lähitienoolla alkoi esiintyä outoja ilmiöitä ja olento- ja, joista oudoin ei suinkaan ol- lut rotkon pohjalta löytynyt ro- bottidinosaurius. Pian pelättiin, että koko maailma joutuisi kone- neen vaikutuksen alaiseksi.

Onneksi oli kuusi uskalikkoa, jotka olivat tarpeeksi hulluja ot- taakseen tehtäväkseen tuhota

laitteen. He olivat ovela herras- mies, jonka harrastuksiin kuu- luivat suuret pyssyt, järkensä valon menettänyt palkkasoturi ja uhkarohkea maantierosvo. Vähäjärkinen mutta mammutti- mainen ryökäle ja voimakas ra- tatyöläinen olivat kuin veljeksiä. Likaisen puolitusinan täydensi kiero saarnaaja, joka julisti ju- malan sanaa sädepistooli kou- rassa. Kukaan ei muista, ketkä kaksi lopulta onnistuivat tehtä- vässä. Siitä päättävät pelaajat ja jos ei ole kaveria apuna, tie- tokone hoitaa kumppanin roolin.

Kaaosteoria

The Chaos Engine on nopea- tempoinen räiskintäpeli, jossa kaksi miehen roikaletta vilistä-

vät pitkin joka suuntaan vieriviä tasoja kuin arcade-klassikossa Gauntlet ikään. Peli on jaettu neljään päätasoon, jotka koos- tuvat neljästä alatasosta. Tasoi- la on aktivoitava "nodeja", mes- sinkipylväitä, jotta ovi seuraa- vaan kenttään aukeaa. Tasot on kansoitettu kaaoksen koneen uhreilla, jotka tuhoutuessaan pudottavat rahaa. Avaimet avaavat salateitä ja portaita.

Pelin kulku riippuu hahmojen ominaisuuksista. Saarnaaja on nopea, mutta hintelä, kun taas ryökäle on hidas ja vahva. Aseistuksen lisäksi sankareilla on erikoiseneitä, kuten herras- miehen kartta ja palkkamurha- jan pommit.

Rahavarat kulutetaan aina kahden alata-son jälkeen kyky-



jen ja tulivoiman parantamiseen. Lisäksi voi ostaa uusia erikoisesineitä hahmon sallimisrajoissa (eihän tyhmä ryökäle osaa karttaa lukea). Partnerin kuolema ei ole mikään este, rahalla saa henkinherätyksen – kuolleen kukkarosta tietenkin.

Vai pelkkää räiskintää?

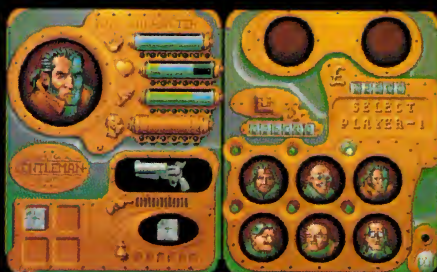
Pohjimmiltaan Chaos Engine on siis yksinkertaista ammuske-
lua, mutta se olisi liian suppea ja harhaanjohtava analyysi. Yli vuoden suunnittelun ja ohjelmoinnin tuloksena ei voi olla perinteinen pelityyppinsä edustaja. Siitä ei ole pelkoakaan.

The Chaos Engine huokuu tekijöidensä jäljittelemätöntä kädenjälkeä (hehheh). Pelissä ei ole missään suhteessa tyydytty tavanomaisten kaavojen jäljittelemiseen. "Jos vanhat mallit eivät ole tarpeeksi hyviä, muutetaan niitä."

Tasot eivät muutu vain ulko-
näöltään. Metsä, josta seikkailu alkaa, on leppoisa toimintaa ja totuttelua peliin, mutta jo tason viimeisellä etapilla täytyy olla varpailaan. Toisella päätasolla vaikeusaste kohoaa roimasti ja alitasojen keskinäinen vaihtelu on yhä ilmeisempää. Chaos Engine ei kärsi useimpien toimintapeliin kaavamaisista vihollisista. Liskomiehet ja sammakot eivät ole vain erinäköisiä spritejä. Siinä missä edellinen tepastelee vikkelästi, sammakko mönkii vaivalloisesti räpylöilään, kunnes loikkaakin odottamatta pelaajaa kohti.

Luonnollisesti kaksinpeli on kilpailua pisteistä ja bonuksista, mutta oman edun nimissä parterin elämä on turvattava. Tietokonekaveri ei ole enää yliaktiivinen tappokone, kuten eräässä varhaisessa demossa, vaan antaa pelaajalle tilaa. Hahmon älykkyydestä riippuu, kuinka tietokonekumppani toimii.

Toteutuksen kehumisessa menemme jopa niin pitkälle, että väitämme Chaos Enginen olevan koristellun parhaimmalla grafiikalla, mitä Amiga-peleissä on ikinä nähty. Artisti Dan Malone on punninnut jokaisen värisävyä ja pikselin sijainnin niin huolellisesti, että vastaavaan ei kukaan muu ole pystynyt. Välikuvat ja hahmot ovat piirretty esimerkillisen erinomaisesti.



Vikkelä ja hyvin varustettu herrasmies on hyvä valinta. Maantierosvo täydentää häntä hyvin.



Alatason lopussa punnitaan pelaajien suoritus.

Peligrafiikka ei jää huonomaksi. Malone näyttää, miksi peleihin riittää hyvin 16 väriä. Taustat ovat täynnä yksityiskoh-
tia ja tunnelmaa perinteisillä piirroksellisilla keinoilla, ei millään teknisillä gimmickeillä. Superlatiivit eivät tahdo riittää, kun spritejäkin täytyisi erikseen kehua. Musiikista ja äänistä vastaa Richard Joseph, mikä riittääkin kertomaan kaiken äänitaustan tasosta. Kiihkeästi jyskyttävä musiikki ja kristallinkirkaat samplit kohottavat kuumeisen toiminnan uusiin sfääreihin.

Chaos Enginen kaltaisia pelejä varten kotimikrot kehitettiin. Nykyään graafinen toteutus näyttää tuntuvan tärkeämmältä kuin pelattavuus, mutta Bitmap Brothers on onnistunut yhdistämään molemmat uhraamatta tippaa kummastakaan. Tulokse-
na on yksi pelattavimmista ja nautittavimmista Amiga-peleistä. Jos Chaos Engine olisi maailman viimeinen tietokonepeli, me emme valittaisi.

The Piira Brothers

Renegade/Bitmap Brothers
Amiga 500-3000
(myös A1200 ja 4000), ST
Amiga 1 Mt, tukee
lisäleväriä
Testattu:
Amiga 500/1200



Toteutus

Grafiikan ja äänen yhteistyö luo todellisen epätodellisuuden tunteen. Dan Malone ja Richard Joseph edustavat alansa huippuja.

Kynns

Pelin pariin pääsee kompas-telematta.

Yhteenveto

Kahta peliä emme vaihda: Chaos Engineä ja erästä jalkapalloilua. Kunpa pelattavuus olisi aina yhtä olennaista!

Räiskintäpeli



Wolfenstein 3D:

Spear of Destiny

Totaaliteurastusta

Hyvät toimintapelit ovat PC-maailmassa harvinaisia, mutta sharewarena saatavana ollut Wolfenstein 3D -sarja on jo klassikko. Spear of Destiny on uusin osa, mutta nyt täysihintaisena pelinä.

Aivan kuin anteeksipyydellen Spear of Destiny (mauttomassa) laatikossa peli luokitellaan seikkailupeliksi, mutta ken odottaa seikkailupeliä, varmasti petetty. Kyseessä on aimo annos puhdasta perusräiskintää, jossa monimutkaisille juonikuvioille ei ole tilaa. Jonnekin Wolfenstein-linnan sokkeloihin on kätkeyty Jeesuksen tuikkimiseen aikoinaan käytetty keihäs, joka takaa sen haltijalle Hitlerille le-



gendan mukaan voittamattomuuden. Sinun tehtäväsi B.J. Blazkowiczinä on tietyksi kaapata keihäs ja näin vaikuttaa maailmanhistorian kiemuroihin.

Peli alkaa noin 20-kerroksisen linnan alimmasta kerroksesta. Aluksi käytävillä tulee vastaan suhteellisen kilttiä perussotilasta terästettynä muutamalla SS-miehillä, myöhemmin tappajakoirat, mutantit ja ilkeät upseerit piristävät tunnelmaa. Eikä siinä kaikki: muutaman kerroksen välein jysähtää kintereille Ylimutantti tai vaikkapa Death Knight, todellinen turmion enkeli tykkeineen ja ohjuksineen, jolloin varsinainen kissa-hiiri-leikki voi alkaa. Teurastuksen ohessa voi kerätä aarteita ja etsiä salaisia käytäviä. Myös kaksi avainta täytyy löytää, muuten eteneminen tyrehtyy taatusti. Kun hissi seuraavaan kerrokseen löytyy,

kenttä on selvitetty.

Kerrokset muistuttavat melkoisesti toisiaan, ainoa ero on käytävien pohjapiirustuksissa ja tietysti natsien määrässä ja laadussa. Silti sopivilla käytävä-, palkki- ja huonejärjestelyillä vaiheet ovat onneksi pelattavuudeltaan erilaisia. Toiset täytyy suorastaan hiipiä selkää seinää vasten, kun taas toiset voi kaahata läpi suoraviivaisemmin konekulaseen kikkattaessa somasti.

Pelissä tarvitaan nopeiden refleksien lisäksi aavistus suunta-vaistoa. Koska ammuttujen vihollisten ruumit jäävät kuoliinpaikalleen lojumaan, voi niitä käyttää navigaatiopisteinä. Puukon lisäksi on tarjolla neljä asetta pistoolista jytyttykkiin. Kaikki nämä löytyvät jo ensimmäisestä kerroksesta, mikä vie jännityksen yhä parempien aseiden löytämisestä. Tähtääminen tapah-

tuu suuntaamalla kuvaruutu (ja keskellä sojottava ase) suoraan kohti vihollista. Tehokkain ase on ammussyöppö, minkä takia asetta joutuu ammuksia säästääkseen vaihtamaan välillä vaatimattomampaan. Pelkällä puukolla ei nimittäin pitkälle pötkitä.

Käyttäjävälisyyden taakkeksi pelissä on neljä vaikeustasoa Can I Play, Daddystä aina Death Incarnateen, ja pelitilanteen voi tallentaa ja ladata milloin haluaa. Kykyihinsä nähden liian helpon vaikeustason valitsemalla ja (pika)tallennusnäppäimen turhan ahnaalla käytöllä pelin tunnelman voi kuitenkin totaalisti pilata. Toisaalta silloin tällöin tallentaminen lisää huomattavasti pelin nautittavuutta ja ehkäisee turhan saman kerroksen edestakaisin sauhuamisen.

Parhaimmillaan peli on nopealla äänikortillisella PC:llä vaikeustaso viritettynä äärimmilleen. Käytävien kaahailu edestakaisin on uskomattoman nopeaa ja sujuvaa ja juoksunäppäin pohjaan painettuna eteneminen on suorastaan ohjusmaista. Käytävät ovat erittäin taajaan kansoitettuja, eivätkä viholliset ole tyhmiä "ah minäpä hyppään konekulaseen eteen ja kuolen" -tyyppiä; käytävien sokkelomainen rakenne takaa, että joku hiippi hetimitä takanasi pahat mielessään.

Kaukaisuudesta kuuluva ovien painostava kalske lisää hyytävää tunnelmaa ja muutoinkin samplatut ääniefektit ovat hyvätasoisia ja sataprosenttisesti peliin sopivia. Äänikortittomalla 386SX:llä testattuna peli menetti uskomattoman paljon tunnelmastaan, vaikka toimikin kuvaruudun kokoa pienentämällä suhteellisen sujuvasti.

Parempi, motivoivampi asidenkeruujärjestelmä ei olisi ollut pahitteeksi, toisaalta kukapa tietää mitä lukuisista salaisista huoneista vielä löytyy. Juonta olisi voitu viedä eteenpäin kerrosten väliin ympätyillä välikuvilla, vaikka tuskinpa ne sinälään olisivat itse peliä ja pelattavuutta oleellisesti muuttaneet. Lisäksi iMUSE-tyyppinen draamaattisesti tilanteisiin reagoiva musiikki olisi saattanut tehdä pelin vieläkin hektisemmäksi.

Harva peli pystyy luomaan niin ahdistavan ja pelottavan tunnelman kuin Spear of Destiny. Juuri kun on kuvitellut puhdistaneensa käytävänpätkän vi-



hollisista, jostakin hyppää eteen se viimeinen natsi. Selkäytimesä käy tuolloin parhaimmillaan villi tutina. Ensimmäinen pomohirviö kolkkoine puhesampleineen aiheutti suorastaan hysteerisen paniikin, jolloin peliarvostelijaparka juoksi päämäärättömästi ympäri huonetta ilman kontrollin häivää. (Enpäs tunnusta oliko kyseessä pelin huone vaiko pelaajan huone.)

Hyvät toimintapelit ovat PC-maailmassa harvinaisia. Comanche Maximum Overkillin ohella Spear of Destiny on niitä harvoja pelejä, jotka voi puhtain omantunnon luokitella tuohon kategoriaan.

JTurunen

FormGen/Id
Saataavissa kahden kerroksen shareware-versio
PC (myös PS/1 PS/2 ja Tandy 386) 640 kt
Näyttö: VGA
Ohjaus: N, H, J
Ääni: SoundBlaster, AdLib, Sound Source
Kiintolevy: 3 Mt
Testattu: 486 50 MHz SB, (386SX)

Toteutus

Pelin 3D-grafiikka on häikäisevän nopeaa, selkeää ja sujuvaa, hyvätaoiset äänet erittäin hyvin peliin sopivia, musiikkikin riittävän painostavaa.

Kynns

Kiitos neljän eri vaikeustason, tallennusmahdollisuuden ja äärimmäisen simppelein pelätävyyden takia kynns puuttuu.

Yhteenveto

Toimintapelaajalle upea pelikokemus, älynystyöitä kasvattavalle kauhistus. Pelin eettismoraalinen sanoma on kyseenalainen, mutta selkädintä ja primitiivitoimintoja kehittävä ja jalostava vaikutus on varma.

3D-shoot'em up

90



Jänis istui maan alla...

●● Boulder Dashia paukuteltiin aikoinaan sormet verille ja olikin jo aika saada siitä 90-luvun versio. Tätä yrittää nyt Grandslam.

Kloonilla on sentään oltava omaperäinen juoni ja tässä on kieltämättä onnistuttu. Pelin taustatarina kertoo jälleen kerran ihmisten olevan kaiken pahan takana. Tällä kertaa he (me?) ovat säilöneet kaikki vapaana kasvavat kaalit salaisiin varastoihin, joihin nuoren Myra-jäniksen on murtauduttava, kerättävä mahdollisimman monta kaalinpäätä ja vielä onnistuttava häipymään, ennen kuin jää loh-kareiden vangiksi.

Peliformaatti on aivan suora kopio Boulder Dashista. Rockford/Myra kaivelee tietään eteenpäin kaksiulotteisessa sokkelossa keräillen timantteja/kaalinpäitä ja varoen lähinnä kivien muodostamia ansoja, ne kun tippuvat niskaan kun maan kaivaa alta pois.

Siinä missä Rockfordin ainoa erikoiskyky oli maan syöminen, pystyy Myra puolestaan varsin monipuoliseen toimintaan syöpöttelyn lisäksi. Hän voi kerätä sokkeloon sinne tänne ripoteltuja apuvälineitä ja jopa käyttää niitä. Lisävarusteisiin kuuluvat muun muassa gnomet (käytännössä alustoja), veitset, pistoolit, pommit ja suosikkiaseni liekinheitin.

Jos ainainen vihollisten paokilu ja kiviasteiden kietäminen alkaa keittää, voi yhden arvokkaan lisäelämän uhraamalla muuttua hetken ajaksi vihreäksi

superjänikseksi. Superjäniksenä voi suomalaisen lailla puretua vaikka läpi harmaan kiven ja luonnollisesti listiä vastaantulevat örmelöt. Käyttökelpoista ja käyttäjäystävällistä.

Tasojä riittää

Pelissä on mukana satakunta kenttää ja hyvällä omallatunnonla voin väittää, että niiden selvittämisessä menee hyvin kauan. Alussa on kymmenkunta harjoittelutasoa, jotka kuka tahansa pääsee läpi, mutta tämän jälkeen vaikeustaso alkaa nousta progressiivisesti. Loppupuolella kirjaimellisesti repii hiuksia päästään.

Eri kentät ovat varsin mielenkiintoisia ja iloiseksi yllätykseksi myös hyvin monipuolisia. Mukaan on mahtunut muutama tylsä/typerä, mutta nämä harvat ovat laskettavissa yhden käden sormilla.

Vain yksi virhe

Tähän asti on varmaan kuulosatanut hyvältä, mutta nyt tuleekin huonojen uutisten vuoro. Peli on nimittäin todella turhauttava: ei suunnittelultaan, ei idealtaan, vaan ohjelmoinniltaan, sillä näppäimistöohjaus klikkaa erittäin ikävästi.

Ohjattaessa Myraa johonkin suuntaan se liikaahtaa hienoisella viiveellä, eikä sen aikana lue-ta näppäimistöä. Tämä estää hyvin tehokkaasti nopeat itse-murhalikkeet, jotka olivat arkipäivää Boulder Dashissa. Erittäin ikävää se on silloin, kun on juostava hirviötä karkuun tai yritettävä ehtiä pois putoavan kivikan alta. Kaiken muun pahan lisäksi pelin ruudunvieritys tuntuu hitaalta se-

kä toimituksen AT:llä että omalla 486-tehomyllylläni.

Myra olisi erittäin miellyttävää peliivihdettävä, mikäli näppäimistön käytöstä tulisi jotain. Jos lo-pullinen versio kohentaa tätä, nousee arvosana noin 10 pisteellä.

Ossi Mäntylähti

Grandslam
PC (Amiga tulossa)
Näyttö: VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster
Ohjaus: N, J, 3-nappinen erikoisoh-jain, jonka teko-ohjeet tulevat pelin mukana.
Kiintolevy: 5.8 Mt
Testattu: 486/VGA/SB/N



Toteutus

Grafiikka on kaunista ja äänet varsin hupaisia. Näppäimistön luku hyytyilee.

Kynns

Matala, mutta nousee progressiivisesti.

Yhteenveto

Boulder Dash '93, jos näppäimistörutiinit vain toimisivat.

Puzzlepeli

75



ERIC THE UNREADY

Banaani kivessä

Legendin pojat iskevät jälleen markkinoille tuoreella tekstiseikkailullaan. Tällä kertaa Bop "Timequest" Batesin Eric The Unready yrittää kaataa Monkey Island 2:n maailman hauskipana pelinä.

Eric The Unready on onneton ritarinrääpäle, joka vain vaivoon pystyy säilyttämään ritarin arvonimen. Kaveri on armoton sähläri ja kaiken lisäksi äärettömän epäonninen. Ei tiedä, pitäisikö itkeä vai nauraa, kun joutuu tämän miehen housuihin. Ehkäpä nauraa, sillä Eric tuo mieleen väistämättä arkielämän todellisen sankarin, nimittäin minut.

Urho (Epä)onnensoturi

Ritari Eric seikkailee ritarien aikakaudessa maailmassa, jossa miekka ja magia kalahtavat yhteen trumpettien soidessa ja kauniit neidot odottavat lohikäärmeiden luolissa pelastavaa ritaria. Nojaa, ei elämä nyt ihan näin romanttista ole, kuten sanoksimme varmaan voisi vahvistaa. Varsinkin, kun pelin pääpahan aikomuksina on vähentää romantiikkaa vielä entisestään (vink vink).

Viikko alkaa ihan normaalisti



Farmyard Sat, 12:44
of finding itself pictured on the cover of "Better Homes and Barnyards." An aging barn lies to the west, and to the northeast is a small shack with a crescent moon over the door.
A weatherbeaten farmer is staring at you impassively, his expression vaguely reminiscent of a cow.
You stumble out of the privy, dragging the pig along with you.
"I've done it," you announce to the farmer. "Here's your pig. If you'll just sign the work slip then I'll be on my way."
The farmer remains expressionless. "You're not done yet, lad," he says. "That's still my only daughter, and you've got to kiss her to remove the enchantment. But remember - no tongues!"
The pig bats her eyelashes, puckers her lips, and wiggles her haunches suggestively.

>kiss pig



Constellation Class Swamp Raft

Ericille. Voitettuaan pelätyn mustan ritarin taitavalla peitsenkäytöllä (siis vahingossa) hän onnistuu tapausta seuranneissa juhlissa jälleen mämmäämään sillä tuloksella, että puolet juhlapaikasta palaa poroksi.

Eikä viikko jatku yhtään sen paremmin. Sikaa suudellaan, ja kuninkaantytär kidnapataan. Häntä lähtee pelastamaan - kukas muu kuin - ystävämme Eric. Ensin tosin on näytettävä muille pelastajankandidaateille, että ruista löytyy ranteesta, toisin sanoen vedettävä legendaarinen banaani kivestä.

Parseria!

Käyttöliittymä on se Legendin vakio. Ruutu (640x480x16) on jaettu neljään osaan. Oikealla yläkulmassa on kaunis näkymä siitä ruudusta, jossa Eric sillä hetkellä seikkailee. Grafiikan taso on lähes identtinen Gateway ja Spellcasting 301:n kanssa, siis loistava. 16 värillä ja suurel-



la tarkkuudella saadaan todella loihdittua uskomatonta jälkeä, kun asialla ovat Legendin pensselimestarit.

Ruudun toisessa neljänneksessä sijaitsee verbaaliviihteen keskuskanava, jonne oma kommento kirjoitetaan ja jonne ilmestyy pelin teksti. Kolmannesta puolestaan löytyvät listat, joista voi "kirjoittaa" hiiren avulla. Neljännestä puolestaan näkee, mihin suuntaan voi mennä. Jos hallitsee konekirjoituksen jalon taidon, kannattaa ehdottomasti yhdistää 2. ja 3. neljänneksen tila tekstille.

Parseri, tuo tekstipelien sydän, on tässä(kin) pelissä hyvä. Sanavarastoon kuuluu varsin mielenkiintoisia sanoja sekä luonnollisesti monia synonyymejä pelin haluamista komennoista.

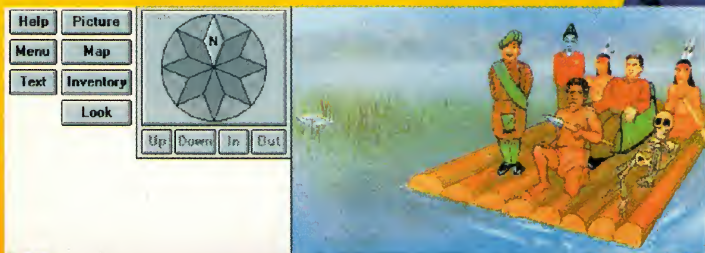
Erittäin positiivinen parannus pelisysteemiin on tehty. Jos paikalla oleville henkilöille voi puhua, aukeaa näitä klikatessa (tai kirjoitettaessa talk to xxx) puhevalikko, josta puheenparret valitaan. Jutustelutuokiot eivät ole pelin ratkaisun kannalta välttämättömiä, mutta niistä heruu arvokkaita vihjeitä tai ainakin kasapäin hauskoja vitsejä. Tämä kun olisi ollut Spellcasting 301:ssä...

Hmm...

Seikkailupelistä kun on kyse, kuuluvat ongelmat luonnollisesti mukaan kuvaan. Ericin päämenoksi viritellään kaikkea mahdollista ja joko loistavan älynä tai sitten yksinkertaisesti onnekkaiden yhteensattumien ansiosta hän selviää niistä.

Ongelmat eivät kertaakaan pelatessa olleet liian vaikeita. Suurempi jumiutuminen tapahtuu noin kerran per pelipäivä, mutta näistä selviää pääsääntöisesti yön yli nukkumalla ja koettamalla asiaa uudestaan virkistyneenä. Aivan aloittelijat tosin saattavat painiskella pelin kanssa hyvinkin kauan.

Peli jakautuu seitsemään osioon päivien mukaan. Lähes järjestelmällisesti jokaisen osion lopuksi Eric onnistuu mokaamaan jotain hyvin perusteellisesti ja pakenee paikalta. Suureksi riemuksi paikallisen



Shore Fri, 9:01a

This is the south shore of a murky swamp. You see a raft populated by a strange looking crew here.

You see a newspaper here.

Out of the mists, a raft approaches. It is manned by a very unusual looking crew. The person who appears to be the captain is holding a sawed-off tree trunk, and you see him speak into it.

"Captain's log, Swamp date 91692. We have encountered a strange life form who is peering at us through a transparent screen while manipulating an imaginary alter-ego through our world. We will offer assistance to this alter-ego while observing the character of its master." He lowers the log and says, "Hail traveller. We offer you passage across this swamp."

>hail captain Kirk and offer him new Pelit-magazine



Eric: "Second star on the left and straight on til morning? What kind of ending is THAT?"

Smirk: "It sounded like a good idea at the time."

Eric: "How long will it take to find the shore?"

Bones: "Dammit man, I'm a doctor, not a navigator."

iltapäivälehdien paparazzi hiipaa Ericin kannoilla ja toimitajat kehittelevät kuvien avulla juttuja omasta päästään (eli realismiakin löytyy).

Hihii, hohoo, hahaa

Tekstipelihän tämä on ja niinpä teksti on ensiarvoisen tärkeää. Tästä Bop Bates on todella pitänyt huolta. Ericin seikkailut nimitään ovat sekä mielenkiintoisia että jumalattoman hauskoja.

Eric kohtaa mitä oudompia haasteita. Esimerkiksi Not-So-Great-Underground-Empire, jonka ensimmäinen ruutu on suoraan Zork 1:stä ja jonka eräs talo vieläpä sisältää vanhan kunnan Gnun. Muuta hupaisaa löytyy esimerkiksi Swamp Tre-kistä, jossa kapteeni Smirkin suolautta menee urheasti sinne, minne ihminen ei ole ennen mennyt. Eric The Unreadyn vahvoin puoliin kuuluu se, että vaikeke eteenpäin pääsekään, saa ainakin yrityksestä

palkaksi hymyn naamalle.

Huumoripeli joko loistaa tai kuolee vitsiensä mukana, ja onneksi Bop Bates on koomikkona täysin eri luokkaa kuin Steve Merezky. Vitsit ovat älykkäitä, eivät Merezkyyn "nauran kerran, ehkä kaksi" -kertakäyttövitsettä. Jopa maailman hauskimaksi seikkailuksi nimetty Monkey Island 2 jää toiseksi Ericin hulttomassa menossa.

Alea jacta est

Eric The Unready on erinomainen peli, katsoi sitä miltä kantilta tahansa. Se on hauska, haasteellinen ja mielenkiintoinen. Vitseille nauraa vielä viikkojen päästä (kun vihdoin tajuaa ne? -toim.huom), vaikeustaso on säädetty juuri oikeaksi ja pelin juonen eteen on todella nähty vaivaa.

Teknisestikin peli on kunnossa. Taustamusiikki sointuu tunnelmaan hyvin, grafiikka on loistavaa ja parseri täyttää tarpeensa. Ainoa asia, josta voisi keksiä valittamista on



pelityyppi - tekstiseikkailu. Se kun ei kaikkia innosta.

Pelin pääsuunnittelija Bop Bates osoittaa sellaista laatua, että hän nousi minun mielsuunnittelijalistallani Colen ja Gilbertin rinnalle. Vaikka tekstiseikkailuista ei välittäisi, kannattaa Ericiä kokeilla. Suosittelen lämpimästi.

Ossi Mäntylähti

Legend

PC

Näyttö: SVGA, VGA, EGA, mv-CGA

Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland

Ohjauk: N, (H)

Kiintolevy: 7,9 Mt

Testattu: 486/SVGA/SB



Toteutus

Grafiikka, äänet ja parseri ovat kaikki ensiluokkaisia.

Kynns

Jonkinasteinen kokemus seikkailupeleistä pitäisi olla takana. Tekstipeleihin tutustunnella ei pitäisi olla suurempia ongelmia.

Yhteenveto

Sopivan vaikea, hauska, veto-voimainen ja mielenkiintoinen. Mitä muuta huippupeli tarvitsisi?

Tekstiseikkailu



Vaikka minä vaeltaisin pimeässä laaksossa...

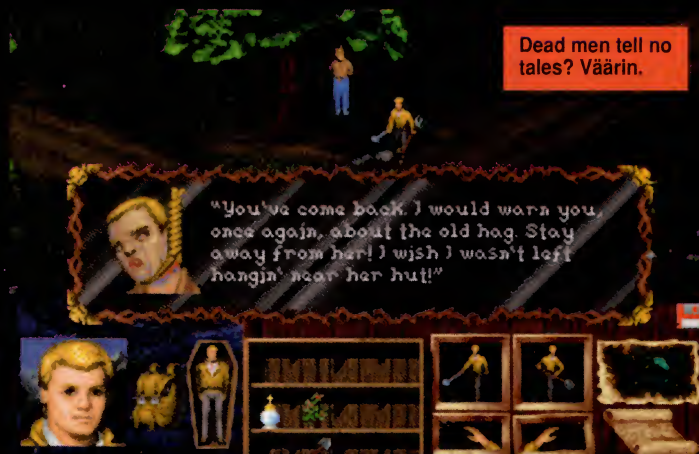


Csardan laakso keskellä Romanian vuoristoa elää omaa elämäänsä eristäytyneenä muusta maailmasta. Laaksoa hallitsee Kairn, vampyyri, joka on kietonut koko laakson pimeyden viittaan. Aina silloin tällöin Kairn haluaa leikitellä ulkopuolisten kanssa, ja nyt hän päättää ohimennen pudottaa laakson yli lentävän lentokoneen. Mutta kuljettaja koituukin Kairnin kohaloksi.

Lempipelini The Summoningin koodannut Event Horizon jatkaa hyvien peliensä linjaa Veil of Darknessilla. Veil of Darkness on vähän paranoidinen: se ei tiedä ollako rooli- vai seikkailupeli, ja näin häviää The Summoningille kirkkaasti. Roolipelimäinen ulkomuoto jotenkin syö seikkailuosuutta, ja Veil olisi toiminut paremmin Sierra/Lucas-tyyliin toteutettuna.

Ennustus toteutuu

Sankarimme herää lentokoneen pudottua keskellä pientä kylää Kirillin talossa. Pian selviää, että pois ei laaksosta ole lähtemistä. Isäntä pyytää sankarilta palvelusta: lainatun vasaran takaisin noutamista. Mutta kun lainaaja löytyykin salakomeroista, pää murskattuna... Pikku laakso paljastuu olevan täynnä pimeyden olioita: ihmissusi,



banshee, vampyyrinalaisia, haamuja, varjoja ja tottakai noitakin.

Vasaran palauttamalla sankarimme osoittaa olevansa muinaisessa ennustuksessa mainittu pelastaja, ainoa, joka pystyy vapauttamaan laakson pimeyden verhosta. Tämä runomuotoinen ennustus toimii luntilapuna suoritettavista tehtävistä, ja sitä mukaa kun tehtävät on suoritettu, vastaavat rivit vaihtavat väriä, ja haudantakainen ääni vielä sanelee ne Sound-Blasterin kautta.

Pelaaja-ystävällistä

Seikkailu alkaa siis pikkukylästä, mutta keskustelut tuovat lisää paikkoja

vierailtaviksi. Paikasta toiseen matkataan osoittamalla kartalla haluttua kylää, luostaria, mökkiä tai muuta vastaavaa ja henkilö teleporttaa sinne. Sokkelo-osuuksissa laaksokartta muutetaan nenäliinalle piirretyksi automaattikartaksi.

Käyttöliittymä on The Summoningia pelanneille tuttuakin tutumpi. Kävely tapahtuu hiiren vasenta nappia alhaalla pitämällä, löytyvät tavarat menevät suoraan reppuun oikeata nappia näpäyttämällä ja ovet aukeavat päin kävelemällä, jos eivät ole lukossa. Esineen käyttöikoni näyttää suoraan, mitä esineellä voi tehdä, kun sen laittaa käteen. Fiksusti ohjel-

moija on tullut puolitiehen vastaan ja riittää, että esinettä käytetään jossain päin sitä ruutua, jossa sitä on tarkoituskin käyttää ja päähenkilö kävelee kiltisti käyttämään sitä oikeaan paikkaan.

Keskustelut on näppärää. Avainsanat on jutustelussa alleviivattu, ja niitä näpäyttämällä saa aiheesta lisätietoa. Jokaiselta hahmolta voi myös kysellä omiansa kirjoittamalla avainsanoja, jota taitoa tarvitaankin huomattavasti enemmän kuin The Summoningissa, ja joka on itse asiassa tärkein pointti pelin etenemisen kannalta. Kaikki keskustelut saa käyttäjäystävällisesti tallennettua levyille tai printattua.

Vastaantulijat puhuvat paljon ja asiaa. Harmittavan usein se tärkeä asia tulee heti kättelelyssä, eli vihjeen mitä keneltäkin pitäisi kysyä saa vain keran, mutta turhuuksia herrat kylä toistelevat vaikka kuinka monta kertaa. Vihjeet ovat myös suht' kryptisiä, eli esimerkiksi baarimikolta pitää osata kysyä tulitikkua vain yhden pieneen vihjeen avulla.





Vampyyriä ei saa tapettua, jos se pääsee liivattamaan arkkuunsa elpymään.



Hirviöitä onko heitä

Peliä voi pelata kolmella eri taistelumoodilla, joita ei voi enää vaihtaa kesken pelin. Jos haluaa taistella tiensä pelin läpi, saa vain muutaman osumapisteen ja vaikeita tappeluja. Jos haluaa keskittyä seikkailuun saa huikeasti osumapistettä ja helppoja hirviöitä, tai sitten voi ottaa sen keskivaikean tien.

Helppo tie on taistelun kannalta todella helppo. Kaikki hirviöt kuolevat parilla iskulla, kunhan oikea ase löytyy. Miekka ei nimittäin tee vahinkoa kuin osaan hirviöistä, esimerkiksi luurangot ja vampyyrit eivät ole siitä moksiskaan. Oikea ase löytyy kokeilemalla ja

keskustelemalla, helpointa on luntata manuaalista.

Eri hirviöt vaikuttavat eri tavoin: kummitukset vanhentavat, will-o-wispit heikentävät, varjot sairastuttavat ja niin edelleen. Jokaiselle loitsulle pitää sitten löytää vastaloitsu. Hahmossa vaikuttavat kiroukset tai siunaukset näkyvät inventoriruuksissa.

Ongelma on siinä, että hahmolla ei ole mitään kehittyviä kykyjä, joten runsas taistelu on lähinnä riesa. Loitsujakaan ei

poikaparkamme tunne, sillä seikkailu tapahtuu "realistisessa" isometrisessä maailmassa.

Musiikki vaihtelee paikka paikalta, mutta ei siitä huolimatta jaksa kuunnella. Ääniefektejä ei paljoa ole, mitä nyt ihmissusi ulvoo vähän väliä ja aseesta lähtee joko tömps tai viuh, ja hirviöillä on omat kuolinäänensä.

Tylsiä sokkeloita

Vaikka peli tapahtuukin pääasiassa maan päällä isolla kartalla, pääsee haudasta ja kellarin ovesta maanalaisiin sokkeloihin. Mukana on myös pensaslabyrintti, jonka läpi pitää löytää tiensä kartanoon. Mutta ne sokkelot ovat pirun tylsiä, varsinkin kun hahmo kävelee varsin hitaa-aasti. Sokkelot eivät sinänsä ole vaikeita (autoaattikartoitus pitää siitä huolen), mutta niissä ei tapahdu mitään, eikä niistä myöskään löydy paljon mitään. No, jotain ratkaisun kannalta oleellista sentään.

Veil of Darkness kompuroi kahden lajityypin rajalla. Rooli-peli vaatisi hahmon kehittymisen, seikkailupeli vaatisi enemmän seikkailua, huumoria ja sitä luvattua kauhua. Missään tapauksessa peli ei kuitenkaan ole huono, päinvastoin, ja Event Horizon lienee tämän hetken pelaajamyönteisin kehitysryhmä.

Odotukseni vain olivat tosi korkealla, The Summoning kun on loistava.

Tuija Linden

Event Horizon/SSI

PC

Näyttö: VGA

Ääni: SoundBlaster, AdLib, Roland

Ohjaus: H, N

Kiintolevy: 16,5 Mt

Testattu: 386, VGA, SoundBlaster



Vedestä nousee kalmo.



Toteutus

Erittäin käyttäjäystävällinen käyttöliityntä. Animaatiot ovat hauskoja ja osittain todella hienoja, äänet sen sijaan eivät. Sokkelo-osuudet ovat tosi tylsiä.

Kynnys

Kaikki vihjeet saadaan tekstistä, jonka lisäksi avainsanojen kirjoittaminen on oleellista. Hyvä englanninkielen taito on välttämätön.

Yhteenveto

Kelvollinen seikkailupeli, joka ei kauhullaan ainakaan minua pelottanut.

Seikkailupeli

84



Battle Chess™

4000

Miten saa-
da tu-
hansia
vuosia
vanha,

edelleen jytäävä lautapeli
kaupatuksi kiinnostuksen-
sa nopeasti menettävien
tietokoneihmistien kaaliin?
Ei kun lisätään grafiikkaa
ja animointia, ripautetaan
sekaan hieman metallisia
äänitehosteita tehosta-
maan tunnelmaa, ja kuor-
rutetaan sakealla Super-
VGA-kastikkeella.

Kaksi Battlechessiä ei
pärrää ilman kolmatta.
Taistelushakki I sai aikoi-
naan runsaasti kehuja,
mutta viehäytys lopsahti
nopsasti kun animaatiot
oli kerran nähnyt. Chinese
Chess tarjosi sentään
kiintoisan variaation
kiinalaisen shakin muodossa,
mutta valitettavasti se ei tuntu-
nut purevan länsimaiseen ylei-
söön. Sarjan tuorein tulokas pa-
laa vaihteeksi perinteiseen
shakkiin ja turvautuu Batt-
lechessin alkuperäiseen hou-
kuttimeen – animaatioihin.



tiot tarvitsematta häiritä
aivosoluakaan tapahtu-
mien edistämiseksi. Kau-
niit SVGA-animaatiot ni-
mittäin kyllä kelpaavat
katsottaviksi.

Mikäli ei ole pelannut
aiempia Battlechessejä,
niin kyllä BC4000 var-
masti tarjoaa ainakin hu-
paisia hetkiä. Pyhän Pelin
konkareille perinteinen
laudalla ihmisvastustajan
kanssa pelattava shakki
on todennäköisesti tyydyt-
tävämpää, sillä shakki on
joka tapauksessa aiwope-
li, ei mikään beat'em'up.

Battlechess 4000:n ta-
soa vastustajana en katso
olevani kykenevä arvioi-
maan.

Jukka O. Kauppinen

Mitään shakkiiuutta ei
BC4000:ssa ole. Ei erikoisia
uusia sääntöjä tai variaatioita
perusshakkiin, ei uusia nappu-
loita, ei Archon-tyyppistä taiste-
luja, ei nappuloiden välienselvity-
telyjä uusien sääntöjen perus-
teella. Ei, vaan sama vanha
shakki piileskelee Super-VGA:n
lomassa.

Hahmot on muutettu futuristi-
siksi sci-fi-otuksiksi. Torni on
Transformers-robotti ja solttu on
muuntunut kummaksi limaliti-
jäksi, ja tietysti äänitehosteet on
viritetty vastaamaan grafiikkaa.

Animaatioita on aiempia osia
enemmän, mikä onkin ehkäpä
ainoa oikeutus pelin olemassa-
ololle. Luonnollisesti ne ovat hu-
paisia ja hassuja. Kerran tai kol-
me. Ja pääsee niillä ainakin
kerskumaan, kuinka näyttävää
Super-VGA-grafiikka onkaan.
Kauniisti animoidussa kol-



miulotteisessa shakissa on tie-
tysti oma huvinsa, joskin pelin
hahmottaminen on vaikeaa. Hy-
vää shakkiturnausta kaipaavan
kannattaakin käyttää pelkkää
2D-puolta pelistä, sillä silloin it-
se shakkipelin olemus on sellai-
senaan mukana. Ehkäpä muka-
na pitäisi olla elokuvaoptio, jolla
voisi katsella nappula-animaat-

Interplay/EOA

PC

Näyttö: SVGA

Ääni: AdLib, SoundBlaster, SB Pro,
Pro Audio Spectrum, ProAudio
Spectrum 16

Ohjaus: H, N

Kiintolevy: noin 14 Mt

Testattu: 386 SVGA/PAS 16

Toteutus

Kaunista grafiikkaa ja animaat-
ioita, hyvät ja puhtaat äänet.

Kynnys

Shakki on helppo oppia mut-
ta vaikea hallita. Ohjekirjassa
kerrotaan lyhyesti aakkoset,
mutta kirjastosta löytää pa-
rempia ohjekirjoja suomeksi-
kin, mikäli peli ei ole hallussa.

Yhteenveto

Ainakin näyttävä ja kuuluva.

Shakkipeli

FUTURASHAKKIA

Tietokoneiden kivi-kaudella, Orwellin vuoden 1984 tienoilla syntynyt Hack on aina kuulunut tietokonepelien ehdottomaan parhaimmistoon. Vuosien saatossa peliä on paranneltu useaan otteeseen, ja nimikin on saanut eteensä Net-lisän. Tuorein inkarnaatio, Nethack 3.1, näki päivänvalon jokin aika sitten.

(Net)Hack on todennäköisesti maailman legendaarisin tietokonepeli, mitä ei usko kun vilkaisee ruutukuvia. Sankari on kissanhätä, hirviöt ja esineet kirjaimia. Grafiikka on suoraan kääntäen verrannollinen pelin sisältöön: Nethackissa on enemmän sisällystä kun kaikissa muissa tietokoneroolipeissä yhteensä, eikä se ole edes liioiteltua. Pelin luonteesta johtuen sellainen katoava luonnonvara kuin "mielikuvitus" pääsee melastamaan kunnolla.

Mahdollisuuksia vaikka muille jakaa

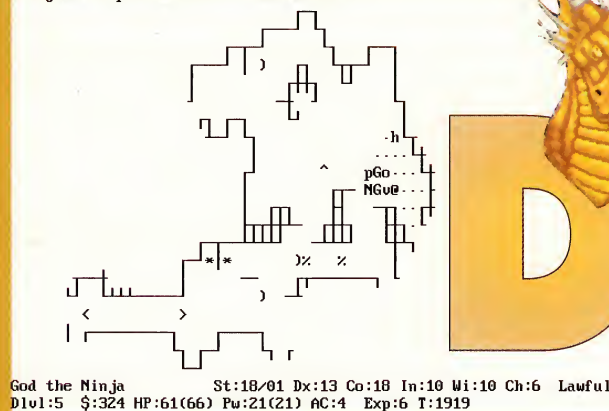
Koulutettavia koiria, sadoilla eri tavoilla toimivia loitsukääröjä, taikasauvoja, taikajuomia, tyhmiä vitsejä (luolaston järjestyksestä huolehtivat kermakakkuja heittelevät Keystone Kopsit, jotka periytyvät mykkäelokuvista). Missä muussa pelissä voit kohdata oman haamusi? Käyttää fantasiaympäristössä sellaisia esineitä kuin pyyheliina tai luotokortti? Ainoa keino edes vähän tajuta Nethackia on pelata sitä, mikä ei ole vaikeaa, koska jokaiselle koneelle on oma versionsa ilmaiseksi.

Nethackin viehäytys pohjautuu juuri sen rajattomalta tuntuvaan vaihtoehtojen määrään, viekkaiden keinojen keksimiseen, salaisuuksien paljastumiseen ja sen loputtomaan uudelleenpelattavuuteen: yksikään peli ei ole samanlainen. Suurin piirtein jokainen näppäin tarkoittaa jotain komentoa, shiftillä tai ilman, ja lisänä on vielä tukku lisäkäskyjä.

Uuden version uutuuksia

Nethack 3.1:ssä pistää ensimmäiseksi silmään kartoitusys-

The gnome zaps a wand of create monster!



God the Ninja St:18/01 Dx:13 Co:18 In:10 Wi:10 Ch:6 Lawful
Dlvl:5 \$:324 HP:61(66) Pu:21(21) AC:4 Exp:6 T:1919

teemin muuttuminen realistisemmaksi. Pelaaja näkee vain sen, minkä oikeastikin pystyisi näkemään, eli jos huoneessa on ison kiven takana pieni ötökkä, se ei näy ruudulla. Hirviöiden yllätyshyökkäysmahdollisuudet ovat täten paljon entistä suuremmat.

Valaistussysteemi on sekin askeleen aiempaa kehittyneempi. Öljylamppua käyttämällä ei voi enää valaista (välttämättä) koko huonetta kerrallaan, vaan lamppu luo pelaajan ympärille pienhkon valaistun kehän, joka puolestaan houkutelee luokseen hirviön jos toisenkin. Muilta osin näyttö on pysynyt samana.

Luolasto ja sen asukit

Aikaisemmasta poiketen luolasto haarautuu uudessa Nethackissa muutamassa kohdassa. Noin neljännen tason paikkeilla on kahdet portaat alas. Toiset vievät "varsinaisessa" luolaverkostossa alaspäin ja toiset gnome-kaivoksiin. Muista alempana olevista haarautumista pääsee pariin oikein mukavaan (luo: kuolettavaan) paikkaan.

Erikoishuoneista kauppa on muuttunut (taas). Ennen näppärä varas hakkasi seinät hakulla, mutta sepä ei enää onnistu. Kaupan seinistä pääsee nykyään läpi enää esimerkiksi rock mole, mutta varkautta suunnittelevan kannattaa pitää kiirettä: kauppias korjaa reiät seinissä hyvin äkkiä.

Luolaverkoston asujaimisto on kokenut suuren älyllisen herä-

tyksen, mistä seuraa pelaajalle monta tuskallista hetkeä. Älykkäät hirviöt (lähinnä humanoidit ja jotkut myyttiset oliot) osaavat juoda taikajuomia, lukea loitsukääröjä ja käyttää sekä taikasauvoja että aseita varsin fiksusti. Hobbitin ruipelostakin voi siis olla vaaraa, jos se on sattunut löytämään esimerkiksi Wand of Coldin. Ikävä kyllä kaikki hirviöt käyvät yhä vain pelaajan kimppuun.

Hirviöiden älyn kehittyminen tarkoittaa sitä, että luolista löytyvistä taikaesineistä yhä harvempi päättyy pelaajan käsiin: hirviöiden pirulaiset tuppaavat poimimaan ja käyttämään ne ensin. Tämä on tietenkin realistista ja nostaa pelin vaikeutta mukavasti.

Aikaisemmissa Nethackeissa pelin läpipelukseen riitti amulettin hakeminen ja luolasta pakeneminen, mutta nyt tilanne on monimutkaisempi. Amulet of Yendor ei enää ole Wizard of Yendorilla.

Nethack Development Team on saanut parin vuoden uurasituksen jälkeen aikaiseksi pelin, jonka rinnalla lähes kaikki muut pelit tuntuvat huonoilta. Nethack on älykäs, humoristinen, nokkela, vaikea, kiinnostava ja ennen kaikkea vapaa turhista rajoituksista: pelaaja voi pelata aivan niin reilusti tai törkeästi kuin haluaa. Nethackia saa pelata aika tavalla ennen kuin se menee läpi, itse olen melkein onnistunut.

Current Attributes:

You are piously aligned.
You are telepathic.
You can teleport.
You have teleport control.
You see invisible.
You are invisible to others.
You are stealthy.
You are poison resistant.
You are fire resistant.
You are cold resistant.
You are protected.
You have reflection.
You are displaced.
You are very lucky.
You have extra luck.
Bad luck does not time out for you.
Good luck does not time out for you.



Kaikille aloittelijoille onnea toivottaen tydydyn vain lainaamaan vanhaa Nethack-viisautta: "Old hackers never die. Young ones do."

Tero Valkonen

Nethack Development Team
PC, ST, Amiga, Mac, isot koneet
Näyttö: kaikki
Ääni: ei
Ohjauk: N
Kiintolevy: 2 Mt
Testattu: Atari ST



Toteutus

Alkeellista merkkigrafiikkaa, ei ääniä. Kirjaimet sentään ovat värillisiä.

Kynnys

Komentoja ja mahdollisuuksia on paljon, rajana vain oma mielikuvitus.

Yhteenveto

Pelimaailman legenda entistakin parempana.

Roolipeli





LOST SECRET OF THE RAINFOREST



Sademetsien syövereissä

Adam Greene on 12-vuotias pojankoltainen, joka osaa puhua eläimille ja toimii aktiivisesti luonnon puolesta. Aktiivisuus ei tässä yhteydessä tosin tarkoita kettinkejä ja rakennustyömaita, vaan järkevää luontoystävällistä käyttäytymistä.

Selvittyään Cetuksen etsinnästä ja merenpohjan siivouksesta, on nuoremmanpuoleinen ektoaktivistimme matkannut isänsä mukana eteläisen Amerikan sademetsiin ottamaan selvää paikallisista ongelmista.

Yksin viidakossa

Paikalliseen asutuskeskukseen matkustetaan lentokoneella ja siellä tavataan kontaktihenkilö. Varsinaisen viidakkomatkan ollessa vielä valmisteluvaiheessa isä ja poika joutuvat vahingossa toisistaan eroon ja Adam herää keskellä viidakkoa, jossa kaksi saukkoa puhuu hänelle. Tästä alkaa varsinainen seikkailu.

Eläimet kertovat Adamille, että Metsän Sydän, ikivanha puu, on henkitorissaan ja kaipaa apua. Syynä ahdinkoon on pelin muistaen tietysti taas ahne ihminen, jo nimeltäänkin karmiva heppu. Kokopäiväinen roisto ja vapaa-aikaanaan salametsästystä harrastava Slaughter toimii erään yrityksen paikallisosaston

Lost Secret of the Rainforest Score.



pomona ja on päättänyt työnsä ohella täyttää taskunsa sademetsien rikkauksilla, kuten eksoottisilla eläimillä.

Ilmeisesti Eco Quest 2 kuitenkin unohtaa intiaanien tuhoamisen ja sademetsän hakkaamisen, jotta länsimaat saavat hampurilaisia ja tupakkaa. Pitäähän pelaajien pystyä nukkumaan öisin.

Perillemennyttä palautetta

Eco 2:n teossa on todella kuunneltu ykkösosasta saatua palautetta: kakkonen on paljon laajempi, vaikeampi ja ekoaatteellisempi. Adam käy seikkaillessaan läpi kaikki Etelä-Amerikan sademetsien biosysteemit. Välillä hengaillaan puissa elävän flooran ja faunan parissa, toisinaan käväistään alkuasukkaiden kylässä ja pistäydytään myös

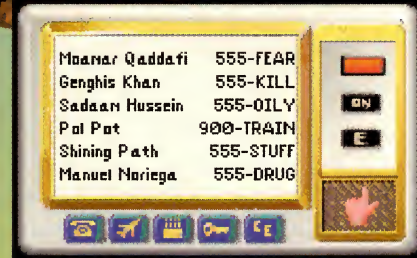
ikivanhoilla inkojen raunioilla.

Ekoaatetta ei enää tuputeta ykkösosan "ihminen on suuri saatana" -periaatteella, vaan pelaajalle opetetaan mitä ahneus ja häikäilemättömyys saa aikaan ja mikä parasta, kerrotaan myös, kuinka ekotuhoja voi korjata. Mutta melko vihertävä peli silti on, sitä ei parane kiistää.

Trikooderia!

Hieman Willy Beamishiä muistuttavalla Adamilla on käytössään hyvin mielenkiintoinen väline – ekooderi. Hieman Star Trekin tricoderista vaikutteita saaneella vempellellä voi keilaata maaston eri osa-alueita ja niistä saatavilla hakusanoilla tutkiskella laitteen tietopankkeja. Vehje jopa puhuu!

Ekooderilla voi myös testata



tropiikkietutusta. Yksinkertaisessa tentissä läjätetään näkyviin kuva kohteesta ja annetaan kaksi vaihtoehtoa. Ikävä kyllä tenttiminen on liian yksinkertaista kiehtoakseen vanhempia pelaajia ja toisaalta kieli muodostaa kynnyksen varsinaiselle kohderyhmälle.

Ekooderi toimii kuitenkin lähinnä vain tietopankkina, eikä sillä ole kovin suurta merkitystä seikkailun kulkuun. Olisi ollut kiva lisä saada näkyviin joitain mitattuja arvoja, kuten esimerkiksi saastumistaso, objektin tyyppi (orgaaninen, mekaaninen, yms) ja vaikka tunnetila.

Vaikka ekooderissa on puutensa sen käyttäminen tuo mu-

kaan tiettyä trekkiehenkeä. Ensimmäisenä uuteen paikkaan tultaessa onkin hyvä keilata kaikki mielenkiintoiselta vaikuttava.

Hiirellä läpi viidakon

Adamia ohjaillaan Sierran normaallilla ikoniohjauksella ja tämänkaltaiseen peliin se sopiikin varsin hyvin. Normaalien komentoikonien lisäksi valikosta löytyvät kierrätysikoni ja lepäkö. Kierrätyksellä korjataan roskapussiin viidakossa siellä täällä lojuva ihmisen jäte (nämä ruudut tosin ovat laskettavissa yhden käden sormilla), lepäkonappulasta puolestaan saa nippelitietoa sademetsistä. Se on melko melko turha, sillä saman tiedon olisi voinut onkia ekooderista paljon järkevämmän.

Ikävä kyllä pelin suunnittelussa on tehty pari töppiä. Muutamissa kohdissa pikselit todella ratkaisevat ja tietoa ei silmäikonilla tunnu saavan kuin oikeista kohdista. Nämä kohdat ovat onneksi melko harvassa.

Eläköön Windows!

Eco Quest 2 on sinänsä merkittävä, että se on ensimmäinen Sierran todellinen Windows-peli. Peliin voi asentaa joko tavallisena DOSista ajettavana tai sitten Windowsin alta ajettavana versiona. Kumpikin vie yhtä paljon tilaa.

Winhotusversio on todellinen Windows-ohjelma. DOSin systeemi- ja tiedostot on muutettu Windowsin vastaaviksi ja peli pyörii ruudulla ikkunana. Kun ottaa huomioon, että 320 x 200 on 15 tuuman monitorilla 800 x 600-tilassa noin 7 x 5 cm, onkin ilo huomata, että ruudun voi suurentaa kaksinkertaiseksi. Lopputulos näyttää oikein kaula, eikä pikselien suurentamista huomaa.

Windows-versio jopa pyörii suhteellisen nopeasti. Tietenkin 800 x 600 x 256 -tilassa ajattaessa animointi ei ole ihan yhtä jouhevaa kuin DOSin 320 x 200 x 256 -tilassa ajattaessa, mutta säätämällä animaationopeuden täysille on peli täysin pelattava. Tästä tietysti selviäisi hommaa-

malla grafiikkakiihdyttimellisen näytönohjaimen (joka on muutenkin Windows-käyttöön suositeltava laite).

Äänipuolella ei ollut mitään ongelmia, lukuunottamatta sitä, että jonkun muun sovelluksen varatessa SoundBlasterin itselleen kytkeytyy karmea piipperimölinä päälle (tämä on tosin Windowsin, ei pelin ongelma). Puheet tai muutkaan efektit eivät tunnu kärsivän ajoympäristöstä.

Windows-versio on merkittävä askel DOSin unohtamisen suuntaan. Ainoa vika näissä kahdessa versiossa on se, että jos haluaa pelata DOS-versiota Windows-version ohella (tai toisinpäin) ei auta kuin installoida peli eri hakemistoon DOSille. Tallennetut tilanteetkaan eivät

ole yhteensopivia.

Kaiken kaikkiaan Eco 2:sta jää suuhun hyvä maku. Nautinnollinen kokemus perheen 11-14-vuotiaille.

Ossi Mäntylähti

Sierra

PC (DOS, Windows)

Näyttö: VGA, MV-VGA, EGA

Ääni: AdLib, SoundBlaster(Pro),

PAS (16), Microsoft SoundSystem,

Disney SS, Roland MT-32,

General MIDI

Ohjauk: (N), H, (J)

Kiintolevy: 7,5 Mt

Testattu: 486/33 SB 8 Mt

Huom! Windows-versio vaatii

386SX:n ja vähintään 2 Mt RAM-

muistia, Windows 3.1:n ja DOS 5:n

tai jonkun muun ylämuistijurin,

DOS-puolella riittää 286/16 ja

570 kt vapaata RAMia.

Lost Secret of the Rainforest Score: 924 of 1000



Pale face upon the earth,
A dim mirror of the sun.
For the creatures of the night
Light for work and fun.



orest Score: 425 of 1000

Toteutus

Grafiikka on edellisen osan lailla loisteliasta. Äänipuolikin on parantunut ja mukaan mahtuu jopa puhetta.

Kynnys

Hiukan kakkosta vaikeampi, mutta silti ylipäätään melko helppo.

Yhteenveto

Kehittävä ekopeli ja mielenkiintoinen seikkailupeli.

Seikkailupeli

87

Ykkönen on parempi

Mielestäni Eco ykkönen oli jonkin verran parempi. Eco Quest 2 pohjautuu liikaa muihin peleihin ja sisältää "hanki esine ja vie se toiselle, saat sitä ja tätä..." -tehtäviä inhoamani King's Questin tapaan. Ikäviin puoliin kuuluvat puolestaan "mitä seuraavaksi?"- ja pikselinvilausongelmat. Hyvin onnistunut puhe on kiitettävää ja musiikkikin miellytti. Animaatio on oikein kaunista, myös Windows-versiota pelatessa. Eco 2 sai ainakin minut miettimään hieman luontoystävällisyyttä.

Sampo, 11v

80



SPACEWARD HO!



Kaikkihan muistavat klassisen avaruuspelin nimeltä Reach for the Stars?

Muistavathan? Jos eivät, niin sepä ikävää, sillä RftS oli yksi 80-luvun lopun parhaita tietokonepelejä, jonka imu veti vertoja itselleen Empirelle.

Reach for the Starsin ideana oli vallata galaksi kolmelta muulta pelaajalta, joiden takana saattoi piillä joko tietokone tai pikapuoliin entinen ystävä. Grafiikka oli toteutettu huimaavasti viritellyillä erikoismerkeillä, eikä taisteluista tai muusta pelin kulusta saanut kuin numerotietoa. Mainittakoon myös, että peliä pelattiin kynnet verillä kuukausitolkulla!

Jo Spaceward Ho!:n takakanen teksti nostivat kylmät väreet testaajan pintaan: jos RftS oli vähällä aiheuttaa avioeron, mitä pahaa saa aikaan peli, jossa sen puutteet on korjattu? Ja mikä pahinta: jota voi pelata lähivierokossa!

Melkein valmiita avaruusraketteja

Tavoitteena on siis rakentaa avaruusaluksia ja perustaa siirtokuntia ja täyttää niillä galaksi. Sääli vain, että pelissä voi melastaa jopa 20 samaan päämäärään pyrkivää tietokoneen tai ihmisten ohjaamaa pelaajaa.

Jotkut planeetat voi muokata niin maankaltaisiksi, että ne pystyvät tarvittaessa pitämään itse huolta itsestään, mutta myös huonoihin planeettoihin kannattaa kiinnittää huomiota. Pelkkien ihmiselle kelpaavien planeettojen metallivaroin ei kunnan avaruuslaivastoa rakenneta. Esimerkiksi ensimmäinen siirtokuntien perustamiseen kykenevä alus vie kotiplaneetan kaiken teollisen tuotannon – kolmenkymmenen vuoden ajalta. Ja sitten joku #\$\$%? = tulee ja ampuu sen tohjoksi parissa vii-



Siirtokunta-alus vaatii enemmän rahaa kuin pankkituki. Se on paljon se.



Name:	Kon Tiki
Class:	Colony Ship
Development Cost:	\$94,000
Production Cost:	\$47,000
Metal Cost:	3,666
Range:	6
Speed:	2
Weapons:	2
Shields:	2
Mini:	0

kossa kyhättyllä hävittäjänromulla.

Alusten lisäksi pelaaja joutuu sijoittamaan vähiä varojaan eri alojen tekniseen tutkimukseen. Tai joutuu tappelemaan ritoilla lasereita vastaan. Muita tutkimuskohteita ovat alusten lentosäde, nopeus, suojat ja koonpienenys. Pienemmät alukset ovat kalliimpia mutta vievät vähemmän metalleja, joita on galaksissa vain rajallinen määrä. Ja sitä mukaa kun kehitys kehittyy, pelin avaruusalusten ulkonäkö muuttuu raketin nokalle viritetystä katapultista ärjyväksi pääkalloksi asti (realismia sano).

Pelaaja joutuu todella suunnittelemaan omat aluksensa tiedustelu-, taistelu-, asutus- ja puolustustehtäviin. Uuden mallin prototyypin rakentaminen on kuitenkin kallista, sillä kuluihin lasketaan myös piirustusten ääressä äheltävien inkinöörien

Spaceward Ho! - NIRVI in Nikon in 2520

File Options Ships Galaxy Window

Merak

Owner: Frank
Pop: Unknown
Temp: 215.3°F
Gravity: 4.62G
Metal: 17,283

Info Date: 2510
Battle Date: 2520

There are no fleets at this planet.

Reserve Metal: 0 (up 0)

Total Money: \$79,518 (down \$30K)

Total Income: \$74,062 (down \$1K)

0% Linear 100%

Libra
Wobblers
Tech
Savings
Procyon

Current Levels:

Range: 8
Speed: 4
Weapons: 7
Shields: 7
Mini: 1

Tech Spending

Range Speed Weapons Shields Mini

End Turn Ctrl+T

1) Planeetan tiedot sekä sen budjetin säätely.

2) Planeettaa kiertävät laivastot sekä oma taloudellinen kokonaistilanne.

3) Jäljellä olevat pelaajat. Näyttää myös, onko pelaaja tehnyt siirtonsa.

4) Budjetinsäätely käy näppärästi hiirellä.

5) Teknologian parannukseen käytettyjen varojen hienosäätely.

War rankings among the 6 remaining players in 2520:

Best

Average

Worst

Show Skills OK

Kuinka mahtava Imperiumini sijoittuu kehityksessä?

palkat ja testipenkissä räjähtäneet "melkein" valmiit tekeleet. Noussut teknologian taso ei siis vaikuta jo rakennettuihin ja rintamalla kiipeliissä oleviin aluksiin. Uusi ehompi aluspolvi on suunniteltava ja rakennettava alusta alkaen. Joskus voi tosin odottaa parin kolmen teknologiatason ylitse ja säästää suunnittelukuluissa. (Kunhan joku ei käytä tilaisuutta hyväkseen ja hyökkää juuri sillä hetkellä kun laivasto on täysin vanhentunut ja uuden täystuhoristeilijan proto vasta telakalla.)

Osan rahoista voi myös säästää siltä varalta, että joku inha vastustaja valtaa yllätyshyökkäyksellä kaikki tuottoiset siirtokunnat. (Niin käy kun pihtaa rahojaan eikä osta niillä puolustussatelliitteja.) Pelaaja joutuu siis raapimaan päätään jo pelkästään laivastonsa luomiseksi ja ylläpitämiseksi. Tarpeen vaatiessa hän voi poistaa aluksia tai kokonaisia alustyyppisiä käytöstä, ja vapauttaa niihin sidotun metallin uusiokäyttöön.

Sitten pitäisi ruveta jakamaan kullekin planeetalle jyvitettyjä resursseja maankaltaistamisen, kaivostoiminnan ja alusten rakentamisen välille. Vai pitäisikö planeetta sittenkin hylätä metallivarojen ehtyessä? Mutta hetken (pari viikkoa) pelattuaan huomaa yllätyksekseen kaipaavansa RftS:n lisäsääntöjä, jotka on jätetty Spaceward Hol:sta pois. Ilmeisesti verkossa peluu olisi muuttunut mahdottomaksi jonkun halutessa novia, toisen xenofobeja ja kolmannen ties mitä.

Kaunista, kaunista

On aina ilo törmätä peliin, jonka suunnittelijat ovat ajatelleet ensin ja koodanneet vasta sitten. Vanhan RftS:n ongelmanahan oli pysyminen edes joten kuten perillä pelin etenemisestä. Nyt kaikki olennainen on kerralla näkyvissä. Esmes planeettojen omistajat ja taloudellinen tila käy silmäyksellä ilmi planeettojen "päässä" olevista hatuista. Lisäksi resurssien jako aurinkokuntien, suunnittelun ja säästöjen välillä voidaan esittää joko lineaarisella tai logaritmisella asteikolla. Kuulostaa tylsältä mutta helpottaa hienosäätöä melkoisesti. Arvojen muuttami-

Ship Types:

Bird Of Prey (6/7) Fighter

D7 Improved (5/6) Fighter

D7 (5/5) Fighter

Defensor (4/4) Satellite

Name: Bird Of Prey
Class: Fighter
Development Cost: \$18,105
Production Cost: \$6,035
Metal Cost: 894

Range: 8
Speed: 3
Weapons: 6

Shields: 7
Mini: 1

Built: 11
Existing: 11

[I Scrap This Type

Laivastoni tämänhetkinen ylepeys: Bird of Prey -hävittäjä, jossa on kuutostason aseet ja seiskatason suojat.



Nirvin ei-niin-edistyneet alukset pärjäävät vielä joukkovoimalla kahden teknoluokan päässä olevaa vihulaista vastaan.

joittaneen tuntemia äänikortteja sekä joitakin ennestään tuntemattomia. Näytön puolesta peliä voi pelata jopa Hercules-näytöllä, mut-

nen tapahtuu suoraan asteikolta eli hiirellä palkista kiinni ja venytys uuteen arvoon. Parasta mitä tällä saralla on tähän mennessä nähty.

Peli myös varoittaa pelaajaa, jos tämä on tekemässä typeryyksiä eli kokemattominkaan tohelo ei onnistu tappamaan siirtokuntiaan nälkään kuin vahingossa.

Pelin graafinen käyttöliittymä on tuttu Windows kolmosesta eli Windowsin käyttäjille pelin kynnys on todella alhainen. Windowsia ei kuitenkaan tarvita, sillä Spaceward Hol sisältää itsessään käyttöliittymänsä pyrittämiseen tarvittavat rutiinit. Sitä voi toki pelata myös Windowsista ja tietysti myös Windows-versiona.

Myös kopiosuojaus on toteutettu pirullisen ovelasti, uskonkin monen piraatin repivän tällä hetkellä haituvia päästään. En kuitenkaan paljasta jippoja tässä, etteivät lainrikkoajat osaa varautua siihen. Ostakaa omanne ja olkaa sovussa omantuntonne kanssa.

Teknisellä puolella miellyttää laaja ääni- ja näytötuki. Pelistä lähtee siedettävät efektit jopa PC:n omalla kaiuttimella, mutta se tukee myös kaikkia allekir-

ta parhaimmillaan päästään Super-VGA-tilassa 1024 x 768 pisteen tarkkuuteen 256 värillä. Siinä mahtuu näytölle jo vähän isompikin galaksi – kerralla.

Verkossa eli ei

Ensimmäinen toimenpiteeni Spaceward Hol:n saatua oli asentaa se verkkoon. Ja asentaa se verkkoon, ja muokata koneeni muistimäärytyksiä ja ohjelman asetuksia ja verkko-ohjainten määrityksiä ja ... Arvannette loput. Urakkaan tuhraantui kolme työpäivää.

Ensinnä kaikkien verkko- ja VESA-ohjainten (SVGA) jälkeen koneesta ei tahtonut millään löytyä riittävästi perusmuistia Spaceward Hol:n tarpeisiin (runsas 550 kt). Kun kaikki turha oli lopulta karsittu pois, peli ja käyttämäni verkko-ohjain eivät suostuneet yhteistyöhön. Vika on kuitenkin mitä todennäköisemmin verkon eikä suinkaan pelin puolella.

Toinen mielenkiintoinen verkko-ongelma on tietysti ohjelman li-

senssi. Ainakin hyötysoftapuolella on eri asia ostaa ohjelma omaan koneeseen kuin verkkoon, jossa se on vapaasti monen käyttäjän käytettävissä. Nukkuisin yöni paremmin, jos pelin dokumenteissa mainitaisiin, että Spaceward Hol:n saa asentaa verkkopalvelimeen – ilman eri sopimusta/lisenssiä/hintaa/oikeudenkäyntiä.

Jyrki J.J. Kasvi

New World Computing Inc.

PC, Windows, Mac

Näyttö: Hercules, EGA, VGA, SuperVGA

Ääni: PC speaker, SB (Pro), AdLib

(Gold), ATI, DigiSpeech, Echo II,

Media Master, Pro Audio

Spectrum, Covox Speech Thing &

Sound Master & Voice Master,

Disney Sound Source, Tandy

EX/TX & SL/TV.

Ohjauk: H

Kiintolevy: 3,5 Mt

Eriyistä: Tukee lähi- ja työasema-

verkkoja

Testattu: 386/486, VGA/SVGA,

SBProII/PC speaker, Novell,

Windows

Toteutus

Paljon valmiiksi mietittyjä yksityiskohtia, mutta verkko-ongelma jäi mietityttämään.

Kynnys

Liikkeelle lähtö helppoa, mutta vie aikansa, ennen kuin informaatiotulvasta ottaa sen.

Yhteenveto

Reach for the Starsin evoluutioversio, joka kutkuttaa jokaisen strategin teräviksi viilattuja kulmahampaita.

Sci-fi-strategiapeli





L.A. Law

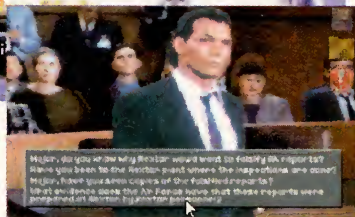
Valikko-ohjattu diashow. Lisenssipelien surullista sarjaa jatkaa L.A. Law -televisiosarjan pohjalta toteutettu valikkoseikkailu. Pelaaja on aloitteleva lakimies, jonka tehtävänä on ratkaista kahdeksan erilaista oikeusjuttua, jonka jälkeen jalansija juristifirmassa varmistuu.

Tapaukset alkavat aina alukokouksella, jonka jälkeen pelaajan ohjastama asianajaja löytää itsensä toimistosta. Puhelin toimii linkkinä ulkomailmaan ja pöydältä löytyvä kansio sisältää tarpeelliset dokumentit tapauksesta.

Tehtävät ratkaistaan kaivelemalla tapahtumien taustoja ennen oikeudenkäyntiä ja löytämällä puuttuvia todistuskappaleita. Todistajasta puristetaan totuus irti valitsemalla jokin kysymysvaihtoehto kulloinkin tarjolla olevista optioista. Mikäli osaa kysyä oikeita kysymyksiä, aukeaa mahdollisesti toista henkilöä haastatellessa valittavaksi uusia optioita.

Asianajajan työtä vaikeuttaa jutun valmisteluihin varattu niukka aika: oikeita henkilöitä on haastateltava juuri oikeassa järjestyksessä, jos haluaa saada kaikki tarvittavat tiedot selville. Valmisteluvaiheen loputtua joudataan tietysti oikeudenkäyntiin, jossa valikkorumba jatkuu. Mikäli todisteita on löytynyt valmistelun aikana tarpeeksi, löytyy valikoista vaihtoehdot, joilla jury saadaan päättämään tapaus pelaajan eduksi.

L.A. Law nojaa aivan liikaa valikoihin – valitsemalla oikeat kysymykset esitetyistä vaihtoehdoista pelaaja etenee tapaukses-



ta toiseen. Liian monta väärää valintaa johtaa jutun häviämiseen, ja vastaavasti liian monta hävittyä juttua tietää juristikokelaalle kenkää.

Mikään ei kuitenkaan muuta sitä tosiseikkaa, että pelaaja kulkee tiukasti pelin suunnittelijan talutusnuorassa. Tämä ei ole peli, tässä seurataan valmiiksi kirjoitettuja tarinoita tekemällä oikeita valintoja tarjotuista vaihtoehdoista.

TJ Talasmaa

Capstone
PC
Näyttö: VGA, EGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland, MT-32
Ohjaus: H, N
Kiintolevy: 2,2 Mt
Testattu: 486, SB

40

PC-Update

Space Crusade

Rooliseikkailu. Hyvistä lautepeleistä väännettyjä tietokonepelejä soisi näkevänsä enemmänkin. Monessa lautapelissä on jo valmiiksi toimiva idea ja taustamaailma, mutta noppakäsi tahtoo puuttua jatkuvaan tulosten arpomiseen. Hyvästä lautapelistä tulee kuitenkin helposti keho tietokonepeli, jos sovituksessa jätetään hyödyntämättä tietokoneen tarjoamat mahdollisuudet.

Space Crusadeen ei olisi tarvinnut lisätä sen kummempaa kuin vähän kunnon animaatiota

pelilaudalle sekä ääniefektejä siinänsä kivan musan lisukkeeksi, nopeuttaa nopan pyöritystä ja poistaa turhia valintoja, niin tuloksena olisi ollut jopa erinomainen peli. Nyt sitä jaksaa pelata vain kaveriporukalla, joka on jo entuudestaan kiinnostunut Warhammer 40 000:n maailmasta.

Lisäksi PC-versiota riivaa kankea ohjaus eli ohjelma ei aina huomaa esimerkiksi kömpelöt 3D-taistot pois tai päälle kyttävää F9-näppäintä. Vastaavasti hiiren nappulan ajoitus on tulustikonin aktivoimisen osalta pielessä. Samaten ohjelman viiveet ovat aivan liian pitkät. Jos taistelun tulosten arpominen ja tietokoneen ohjaaminen ötököiden liikkuminen vie 486:lla näin kauan, reppana 386SX:n omistaja saa hermoromahduksen ennen ensimmäisen tehtävän puoliväliä.

Eli viimeistelyä kaivattaisiin ja rajusti, ennen kuin Space Crusadesta olisi edes lautapelielisivansa korvajaksi. Sääli – pelin perusidea on oikein kiva.

Jyrki J.J. Kasvi

Gremlin
Näyttö: EGA, VGA
Ääni: AdLib
Ohjaus: H (N)
Testattu: 486/33, SVGA, SB Pro II

70

Mario Teaches Typing

Opetuspeli. Toinen Mariolla ratsastava opetuspelejä pistää lapsukaiset opettelemaan konekirjoitusta. Mario Is Missing -opetuspelejä myi kuulemma nimensä ansiosta mukavasti, mahtoi Mario-fanin naama venyä kun totuus paljastui.

Konekirjoitustaito kehittyä eri kentissä yhden näppäimen hakkaamisesta englanninkielisen tekstin kopioimiseen. Teksturilla saa vaihdettua ohjelmaan omat esimerkit, jos intoa riittää. Sanaa/minuutti ja tehdyt virheet



ovat koko ajan näkyvissä ja vielä taulukoituna urakan loputtua.

Ohjelman heikko puoli on, ettei siinä ole minkäänlaista peliä. Nitku-Nintendo ilmeisesti ei anna mitään edes etäisesti mariohtavaa muuhun kuin omiin rahaloukkuihinsa. Vaikka lähtisi kahville, kun merihirviö saavuttaa Mariota, proletariaatin pelisankarille ei käy mitenkään.

Kaipa tällä saa Mario-ikäiset salakavalasti oppimaan konekirjoitusta, joskin he saattavat pettyä pelielementtien poissaoloon. Arvosanaa ei Marion konekirjoituskoulu saa, koskei se ole peli.

Nnirvi

Interplay/EOA

PC

Näyttö: EGA, VGA

Ääni: Roland MT-32, AdLib,

SoundBlaster, ProAS

Ohjaus: N (tietysti)

Kiintolevy: 2,5 Mt

Testattu: 386/VGA



Amiga-Update

B-17 Flying Fortress

Lentosimulaattori. B-17 simuloi kuuluisaa toisen maailmansodan pommikoneetta. Pelaaja joutuu koneen lisäksi huolehtimaan myös miehistöstä, ja vaikka heittämään varapilotin pommittajan paikalle, jos pommittaja saa siipensä. Tarkempi selitys Pelit-lehden numerossa 5/92.

Microprose on tehnyt uljaan yrityksen ahtaa jo PC:ssä roimaa voimaa vaatinutta simua Amigaan, on onnistunut puolittain. Graafiset erot ovat enimmäkseen merkityksettömiä: väripaletti on pienempi, detaljeissa on tingitty ja miehistönhallinta on angettu yhteen ruutuun. Äänipuoli on reilusti ylläneemistä PC:tä parempi.

Detaljeista on jätetty tärkeimmät, joten kyllä pommitus ja koneen paikannus vielä onnistuu. Grafiikan nopeus... no onhan kysymyksessä pommikone, luojan kiitos, mutta taistelussa on liki mahdoton osua pomppivalla konekiväärillä pomppiviin sakalaishävittäjiin. Paras tapa on jättää konekiväärin tietokoneohjaukseen, jolloin koko peli supistuu entistään vaikeampaan



pommitukseen ja koneen laskeutumiseen.

Amiga-versiota haittaavat myös kaikki PC-version mokat: ei näkyviä saattohävittäjiä, ja ainoa takaisinampuva B-17 on oma. Tämä jälkimmäinen lipsahti aikoinaan huomaamatta ohi, ja olisi tiputtanut PC-version pisteitä. Sorry.

Kiintolevyttömyys on suuri ongelma, sillä peli käyttää levyjä virtuaalimuistina ja latailee jatkuvasti. Valitettavasti A1200 oli sopivasti pois, joten ennen lehden painoon menoa emme ehtineet yhteensopivuutta testata. B-17 on nimittäin ilmiselvästi kiintolevyllä varustetun 1200:n heiniä. Paketissa ei yhteensopivuudesta tosin puhuta. Testaamme 1200:ssa ensi numeroon, mutta leppupohjaisella 500:lla ei B-17 ole mikään pelielämys.

Nnirvi

Microprose UK
Amiga 500, 600, 2000, 3000
1 Mt, tukee kiintolevyä ja
lisälevareita
Testattu: A500

75

Datalevyke

Space Crusade: The Voyage Beyond

Rooliseikkailu. Games Workshopin suosituista lautapelistä Gremlinin tietokoneelle kääntämä Space Crusade laajenee kymmenellä lisätehtävällä, jotka luonnollisesti ovat peruspeliä vaikeampia. Avaruusmerijalkaväki se siinä putsaa aluksia alieneista.

Uusia aseita ovat liekinheitin ja komentajan sahamiekka, uusi lisävaruste lähettää sotilaan kuoltua paikalle samanlaisen täydennysmiehen. Tietysti pitää sitten lisätä hirviöitäkin. Space Ogre, Dredanought Mk IV, koloissa piileksivät parasiitit ja Soulsucker Queen tekevät uusista tehtävistä entistä vaarallisempia.

SC käyttää linnunsilmägrafiikkaa, mutta näytösluonteisesti taistelujen tulokset kuvataan isometrisinä animaatioina. Space Crusade on hyvä, mutta ehkä liiankin uskollinen käännös lautapelistä: tuntuu, että tietokonetta olisi voinut hyödyntää enemmän ja sääntöjä vähän muokata, antamalla sotilaille vaikka edes kaksi osumapistettä. "Nopan" heitossa voisın vannon, että nollia ropisi enemmän kuin muita numeroita yhteensä.

Fanit voivat ihan turvallisın mielin rientää kauppaan, mikäli jo ykkösosa miellytti. The Voyage Beyondia pitäsi olla saatavana sekä itsenäisenä datalevynä että peruspelin kanssa pakattuna.

Nnirvi

Gremlin
Amiga, ST
Vaatii 1 Mt
Testattu: Amiga

85

PC-Update

Zool

Tasohyppely. Nnirvi väitti muutama lehti sitten, että Zool tuskın tulee koskaan käänty-

lyhyesti lyhyesti

mään PC:lle. Jälleen kerran Nnirvi oli totaalisen väärässä.

Zool on kääntynyt hyvin: grafiikat on portattu suoraan Amigasta, paitsi että tausta on nyt tasaisen sininen, musa ja efektit pauhaavat SoundBlasterin kautta varsin miehekkäästi. Myös pelattavuus kunnon joystickilla on erinomainen, mutta joystickin kalibroinnissa on selviä ongelmia silloin tällöin.

Tasohyppelyitä ei PC:lle pahemmin ole, Zool on erinomaisen genrensä edustaja.

Tuija Linden

Gremlin
Näyttö: EGA, VGA
Ääni: AdLib, SoundBlaster, Roland
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 700 kt
Testattu: 386, VGA, SB

86

PC-Update

Armour Geddon

Lento/tankkipeli. Armour Geddon alkaa lupaavasti erittäin hyvännäköisellä alkudemolla. Alkudemo viekin melkein puolet koko ohjelman huimasta 1,5 megan sisällöstä.

AG sijoittuu omaperäisesti ydinsodan jälkeiseen toivotomaan tulevaisuuteen, jossa mutanttijoukot uhkaavat tuhota kunnon kansalaiset jättimäisellä laserkanuunalla. Pelaajan tehtävänä on keräillä eri puolilta maastoa osia neutronipommia varten, ja samalla taistella mutanttien joukkoja vastaan.

Pelaajalla on varusteina erilaisia tankkeja, hävittäjiä, pommikoneita ja muuta panssarivälinettä. Hyvänä ideana voi samanaikaisesti ohjata kuutta eri alusta, joista yksi on pelaajan ohjaama ja muita ohjaa autopilotti. Kaksi PC:tä voi liittää yhteen kaapelilla, jolloin mutanteja voi teurastaa tiimityönä.

Armour Geddonin idea tuntuu hyvin toimivalta – aluksia löytyy aseistukseltaan ja muilta ominaisuuksiltaan laidasta laitaan ja näiden tosiaikainen koordinointi tuntuu kiehtovalta idealta. Toteutus onkin sitten tyypillistä käännöskamaa. Alkuperäinen Amiga-versio saattaa olla hyväkin – PC-version toteutus on surkea.

Armour Geddonin maasto on karkeata egyptiläismaisemaa pyramideineen lätyksellä tasangolla. Lentokoneissa ja tankeissa on käytetty rumaa rasterointitekniikkaa, joka ei todellakaan näytä hyvältä VGA-ruudulla. VGA:n värivalikoimasta ei ole käytetty kuin murto-osa, ja kokonaisuudessaan peli näyttää aidolta 1980-luvun tietokoneantitilta.

Äänet ovat onnettomia ujeluksia, SoundBlasterikin kuulostaa PC:n piipperiltä. Musiikkiakaan ei pahemmin ole vauvauttu virittelemään, alkudemon hienoja apokalyptisiä vongutuksia lukuunottamatta.

Armour Geddonin PC-version grafiikka on surkeaa ja äänet suorastaan häiritsevän huonoja, ja viimeisenä niittinä on huono pelattavuus. Pahimpana mokana on pelistä tehty aivan liian vaikea, hävittäjä kyntää peltoa vähän väliä eikä muillakaan vehkeillä tahdo pysyä hengissä kovinkaan pitkään. Toki panssaria ja pommikoneita löytyy hangareista riittävästi, mutta ainainen uudelleenaloitus alkaa pian tynpiä.

Armour Geddonin PC-versio on onneton käännös, jota on turha jättää happanemaan kiintolevyille.

TJ Talasmaa

Psygnosis
Näyttö: VGA, EGA
Ääni: SoundBlaster, AdLib, Roland
Ohjaus: H, N, J
Kiintolevy: 1,5 Mt
Testattu: 486 SB

60



Alone in the Dark

Zombien valtakunta

Olet juuri saapunut kirotn talon ullakolle. Talossa on neljä kerrosta:

ullakko, toinen ja ensimmäinen kerros ja kellari. Työnnä nopeasti kaappi ikkunan eteen ja arkku lattialuukulle. Arkusta ja kaapista löydät kiväärin ja maton, pöydältä öljylampun. Poistu ullakolta ovesta, joka on lähellä keinuhevosta. Mene alas portaita, käänny oikealle ja mene varastohuoneeseen.

Tavaroita tarvitaan

Varastohuoneessa ota nurkasta jousi ja hyllyltä öljykannu. Puhahda käytävään ja vasemmasta ovesta sisälle. Avaa arkku pöydältä löytyvällä avaimella, ja löytämälläsi miekalla tapa zombie. Jos miekka hajoaa, kerää osat mukaasi. Mene vastakkaisesta ovesta ja odota paikalle saapuvaa zombieta, joka on syytä miekkailla elävien kirjoista. Varo sortuvaa lattiaa!

Poimi makuuhuoneen yöpö-

●● Nyt loppui itku & hammasten kiristys! Infogramesin Alone in The Dark on selvää pässinlihaa.

dältä maljakko, jonka rikkominen heittämällä paljastaa kirjoituspöydän avaimen, ja käypä hirviökin kimppuun. Mitähän pöytälaatikoilta löytyvillä peileillä tehdäänkään...

Kylpyhuoneen kaapista löydät pullolisen elinvoimaa. Sitten tulee stoppi: kaksi hirviötä estää kulun portaissa. Hirviöitä on kaksi, peilejä on kaksi, patsaita on kaksi, tarvitseeko enempää sanoa?

Vastusta alakerrassa

Pesuhuoneen hirviötä ei saa hengiltä (kai), joten nopsasti poimi kannu ja kaapista elinvoimaa. Älä häiritse takahuoneen haamua, mutta poimi grammari, tulitikut ja lisäpanoksia.

Sytytä lamppu tulitikkuauskilla ja astu huoneeseen, jossa muuten olisi pimeää. Ota mukaasi

painava patsas pöydältä ja poistu käytävästä haarniskan luokse. Heitä panssaripukua painavalla patsaalla, jolloin se murtuu palasiksi ja jättää jälkeensä miekansa.

Keittiön kaapista ota öljykannu ja täytä kippo vedellä. Ota mukaasi myös hiilikasasta löytyvä pistooli, mutta käytä jatkossa ensin kivääri loppuun ennen pistooliin turvautumista. Toisesta komerosta ota avain ja syö vähän keksejä. Talvipuutarhasta löytyy nuolia patsaan juurelta, jotka poimit nopeasti ja livahdat pois ennen kuin kuolemnattomat hämähäkit tekevät sinusta selvän.

Avaa kellarin ovi avaimella. Mene taulukäytävään, jossa peität kirveenheitäjätaulun matolla ja ammut inkkaritaulun jousipyssyllä. Pääset huoneeseen, josta otat valekirjan ja kaappi-



kellon takaa avaimen. Seuraava etappi on kirjasto, jonne saat valoa öljylampulla. Etsi hylly, jossa on mekanismi, työnnä valokirja sinne ja tie salahuoneeseen avautuu. Ota talismani ja aaltoteräinen uhritikari, jolla vartija nitistyy kertaistukulla.

Tappava sikari

Käy ruokailuhuoneeseen ja joko tapa zombieet kiväärillä (istuva zombie kuolee yhteen osu- maan!) tai pistä keittopata ruokailuhuoneen pöydän päähän. Astu pienemmästä ovesta ja tyh- jennä vesikippo kummitussika- rin päälle. Ota sytkäri, avaa kir- jaston lukittu ovi avaimella, jon- ka löysit komeroista. Ota kirjas- ton hyllystä levy Dance of Death ja mene merirosvon luo. Tapa tämä miekalla nurkkaan ahdistamalla ja neljällä osumal- la, ja avaa ilmestyneellä avaimella ovet tanssisaliin. Salis- sa laita levy grammariin, jolloin haamudisko alkaa, ja voit ottaa avaimen takan päältä.

Palaa Jeremyn työhuonee- seen, jossa aseta ratsuväen miekka (kahva + terä) kilven eteen, jolloin salakäytävä avau- tuu. Silta sortuu, joten juokse! Tapa hirviölintu ja loiki käytä- vää eteenpäin, kunnes näet mad- don. Juokse nopsasti, jolloin mato jää kuivin suin. Mutkan jälkeen odota madon saapumis- ta ja tämän tultua palaa takaisin entisen kivitukkeen luo, jolloin reitti eteenpäin aukeaa.

Vihdoin ulkona

Pudottaudu lammikon pienta- reelle ja juokse eteenpäin uu- den aukon kohdalle. Rottahirviö



Kelloa siirtämällä salat paljastuvat.



Kirjastonhoitajasta pääsee eroon oikealla tikarilla.



kuolee muun muassa ampumal- la, samoin lentävä ötö. Tarkalla hyppelyllä pääset eteenpäin luolaan. Mikäli erehdyt hämähä- kin luo, livahda kuilun taakse, jolloin tyhmä olio tipahtaa sy- vyyksiin.

Juokse ja hypi tiesi vastaran- nalle (matkalla ammu lentohir- viö) ja avaa arkku avaimella. Ota jalokivi, työnnä kivi sivuun ja mene aukosta. Tultuasi pime- ään huoneeseen käytä lamppua ja etsi tiesi kiviselle ovelle, joka



Ah, niin kaunis talvipuutarha on- kin täynnä hämähäkkejä.

Kunnon miekalle on nyt käyttöä.

aukeaa jalokivellä.

Luolassa kahlaa puun luo ja ota koukku. Aseta talismani alt- tarille ja heitä öljylamppu puuta päin, jolloin pääpaha kuolee lo- pullisesti. Kiviövi aukeaa kou- kulla, ja poistumaan luolista pääsee kellarin kautta. Sääntää ulos etuovesta, niin paha jää nuolemaan näppejään.

Tapio & Kari Salminen



ENCOUNTER IN
Deep Space

Ratkaise

STAR CONTROL
II™

SOTAA TÄHDISSÄ

Ur-Quanien hierarkian ja Vapaiden Tähtien liittoutuman välinen sota päättyi hierarkian voittoon. Liittoutuman rodut otettiin joko Ur-Quanien riveihin taistelemaan tai vangittiin loppuiäkseen kotiplaneetalleen "orjakilven" alle. Myös Maalle kävi näin, ja ainoastaan Starbase jätti jälkeensä ihmistä.

Tutkimusryhmä oli kuitenkin lähtenyt maasta jo ennen sodan päättymistä, ja löytänyt eräältä planeetalta muinaisen Precursor-rodun jälkeensä jättämän avaruusalusteitaan. Retkikunnan materiaali riittää yhden aluksen runkoon, ja sinut on valittu aluksen kapteeniksi.

Hiljaa hyvä tulee

Peli alkaa avaruusaluksen saapuessa aurinkokuntaamme. Suuntaa kohti Maata, jonka näet siis ensimmäistä kertaa eläessäsi... ja punahehkuisen kilven alla! Vastaa tulee Ur-Quanien luotain, joka lähtee tekemään ilmoitusta aluksestasi. Lennä siis Starbaselle, jonka komentaja kertoo, että heidän energianlähteensä ovat melkein lopussa ja pyytää sinua hakemaan Merkuriukselta lisää.

Vietyäsi radioaktiiviset aineet käy tutkimassa kuusta tulevaa signaalia. Touhuttuaan pari viikkoa aluksesi parissa Starbasen miehet lupautuvat auttamaan yrityksessä vapauttaa maa Ur-Quaneilta. Kysy komentajalta kaikesta mahdollisesta, ja lähde sitten seikkailuun!

Alkuvaihe on lähinnä mineraalien etsintää, sillä Starbase maksaa niistä Resource Uniteja (RU), joilla voit ostaa alukseesi lisämoduuleita. Puhdista yksi aurinkokunta kerrallaan, skanna mahdolliset mineraalit ja hae niitä niin paljon kuin sielu sietää. Isoimmat planeetat ovat kaasuplaneettoja, eikä niille voi laskeutua.

Kauppiaat

Melnorme-rotu käy kauppaa kaikkien kanssa. He myyvät bensaa halvemmalla kuin Starbase, mutta tärkeintä on heiltä saatava tieto ja uusi teknologia. He eivät kuitenkaan kelpuuta RU:ta, vaan antavat krediittejä biojätettä vastaan. Muista siis aina skannata myös elämä planeetoilla.

Erittäin hyvin melnormet maksavat, jos heille myy Rainbow Worldien koordinaatteja. Sateenkaariplaneetat kiertävät lähellä aurinkoa ja niitä on vain kymmenen koko galaksissa. Melnormeilta kannattaa ensin ostaa kaikki teknologia, jolloin saa esimerkiksi laskeutumisaluksen kestämiin planeetoilla esiintyvät haitat.

Yhteistyö on voimaa

Liittolaisiksi on tietenkin saatava toisia rotuja. Alussa telakalla ei voi rakentaa kuin Earthling-aluksia, mutta liittolaiset lähettävät Starbaseen omien alustensa piirustukset. Alukset ovat kuitenkin hyviä vain tiettyjä vihollisia vastaan, joten aluksia on oltava monia erilaisia.

Plutolta löytyy energiaa skannaamalla yksinäinen Spathi-alus,



Hyvä loppukokoonpano viimeistä taistoa varten.

joka pikku painostuksella liittyy joukkoosi. Hän kertoo myös spathien kotimaailmasta. Spathit liittyvät puolellesi, kunhan olet käynyt tappamassa heidän planeettansa pinnalta pahat tyypit. Kannattaa muuten rakentaa parikin Spathi-alusta heti Starbaaseen saavuttuasi, sillä jonkin ajan kuluttua pelkurit pistävät itse itsensä orjakilven alle, etkä saa heiltä enää kapteeneja aluksiin.

Syy Skylandrojen punaisten luotaimien hyökkäykseen selviää Beta Corvissa. Hyödyllisen tuhokoodin lisäksi Skylandrot tietävät paljon hyödyllisiä asioita.

Jossain vaiheessa komentaja ilmoittaa Rigelistä tulleesta hätäkutsusta. Erästä planeettaa kiertämästä löytyy pieni alus, joka kuuluu omituiselle rodulle, ZoqFoteille. Heidän surullinen tarinansa selviää vierailulla kotiplaneetalle. Heidän Stinger-aluksensa ei ole kylläkään kovin hyvä taistelussa.

Lisää liittolaisia

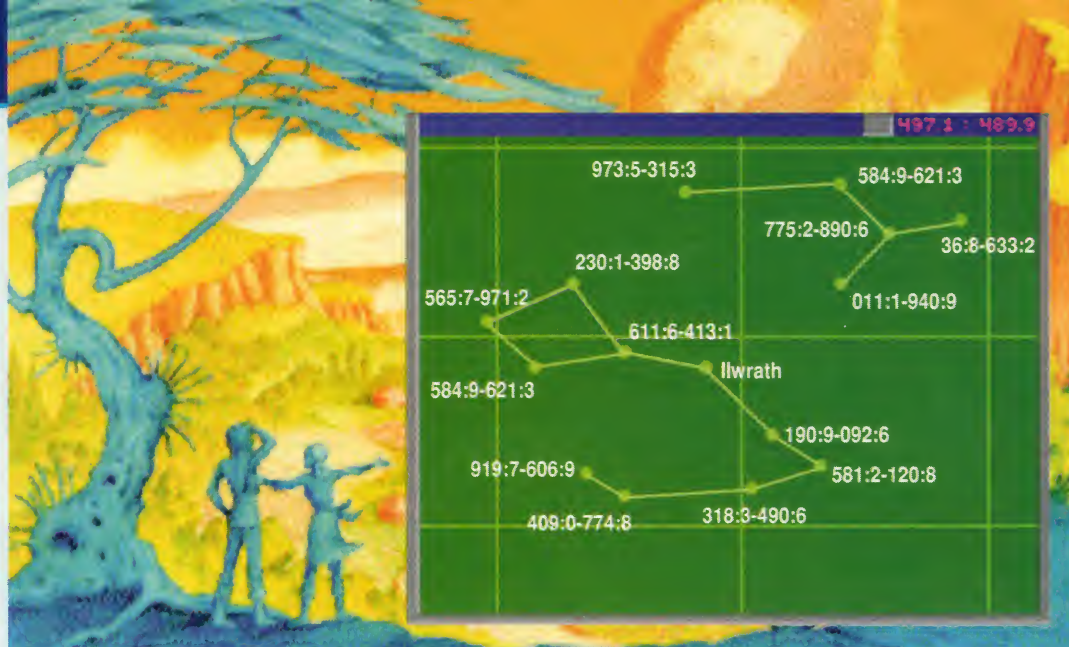
Vekkuli Pkunk-rotu taistelee Ilwrathia vastaan, ja he löytyvätkin aivan Ilwrathi-alueen alapuolelta. Saat heti Pkunkeilta neljä alusta mukaasi. Näillä aluksilla on hauska ominaisuus syntyä satunnaisesti uudestaan!

Jotta pkunkit pelastuisivat Ilwratheilta, spathien kuulta on haettava umgahien lähetin, jonka spathit jättivät sinne menessään suojakilven alle. Lennä siten koordinaatteihin 022.9 : 266.6, käytä lähetintä ja Ilwrathit hyökkäävät thraddashien kimppuun. Ennen sitä hoida hurjat Thraddash-taistelijat joukkoihisi vetämällä heitä kuonoon kunnes he ihastuvat kykyihisi, ja saat Torch-aluksen piirustukset käyttöösi.

Noin vuoden kuluttua pkunkit lähtevät kohti Yehat-alueetta tarkoituksenaan liittyä tähän esirotuunsa, mutta jos he pääsevät yehatien luo, heidät tuhoaan. Sen voi estää ei-järkipuheella taikauskaisille pkunkeille.

Kalamaisten Orz-otusten alus on kätevä taistelussa, ja siksi heidät kannattaa värvätä pian. Etsi siis orzit ja puhu, mutta älä kysele Androsyntheistä.

Hemaisevat Syreen-typykätkin päättivät jäädä orjakilven alle,



koska rakastavat rauhaa, eivätkä halua vaarantaa itseään liittymällä joukkoihisi. Hakemalla Beta Copernicuksen I planeetalta todisteet myconien osallisuudesta syreenien kotiplaneetan tuhoon, suotuu Komentaja Talanalle, hän kuitenkin suostuu auttamaan sinua, jos etsit heidän aluksensa.

Syreenien alukset ovat Epsilon Camelopardiksen I planeetan I kuussa maahan louhitussa luolassa. Syreenit kostavat myconeille juonella, jossa sinulla on osasi. Mene Juffo-Wupin luokse ja kerro Organonin systeemissä sijaitsevasta planeetasta, jonne heidän olisi hyvä levittäytyä. Syreenit lähes tuhoavat myconit väijytyksessään, ja sinä pääset tutustumaan syreenien anatomiaan.

Kolme osaa kateissa

Utwig- ja Supox-rodut elävät naapureina Ur-Quan-alueiden toisella puolen. Molemmat liittyvät riveihisi, kun korjaat pyhän Ultronin. Supoxit lahjoittavat sinulle Ultronin rungon, mutta siitä puuttuu kolme osaa.

Ensimmäisen osan saa, kun kohtaa pkunkit ensimmäisen

kerran. Toinen on thraddasheilalla, ja sen saamiseksi on kaksi tapaa: joko suostuttelet heidät hyökkäämään Kohr-Ahien kimppuun, ja heidän lähtiessään taistoon käyt varastamassa esiin, tai hankkiudut heidän johtajakseen, jolloin saat käydä hakemassa sen. Esine on Zeta Draconiksella.

Kolmas osa on druugeilla. Druugit ovat melnormien tapaan kauppiasrotu. Unohda orjakauppa, ja tee diili joko Arcturukselta löytyvä Hyperwave Casterilla (jos sinulla on Umgahien vastaava) tai myconien munalla.

Avaruuden ikkuna

Arilou la'leelay on mystinen rotu, joka elää toisessa ulottuvuudessa. Quasi- eli näennäisavaruuteen pääsee pelin alkupuolella: joka kuun 17.-20. päivä koordinaatteihin 043.8 : 637.2 ilmestyy portti, joka vie quasiavaruuteen. Lennä kartalla näkyvään suurimpaan kohteeseen, joka on Ariloun koti. Jos olet kohtelias, he neuvovat hakemaan Alpha Pavoniksessa sijaitsevasta Ur-Quan-aluksen hylystä Warp Podin.

Kun tuot sen Ariloulle, he asentavat alukseesi kvasivarppimoottorin, jolla pääset quasiavaruuteen ja sen porteista oikaemaan lähes kaikkien tärkeiden paikkojen lähelle. Bensaa ja aikaa säästyy huomasti.

Shofixtit ovat lähes hävinneet räjäyttäessään aurinkonsa. Naispuolisia on vielä tusinan verran VUXien kenraali ZEXillä, miehiä tiedetään olevan vain yksi: Tanaka, joka partioi kotonaan Delta Gornossa. ZEX suostuu vaihtamaan shofixtinäisensä eliömuotoon, jota hänen eläintarhassaan ei vielä ole. ZEX antaa vihjeen, mistä otus löytyy: Delta Lyncikseltä. Eräältä planeetalta löydät hurjannäköisen, nopean örvelön. Ammu sitä, kunnes se muuttuu biojätteeksi ja vie ZEXille.

Delta Gornossa lentelee yksin rampa silmäpuoli Tanaka, jolla on kuitenkin jäljellä hurja luonteensa. Onneksi hänen aluksensa itsetuhomekanismi ei enää toimi! Herjaa häntä ja pakene taistelusta. Toista tämä, ja kun kolmannen kerran herjaat häntä, tajuaa hän viimein, ettei ole Ur-Quan. Kerro hänelle hänen suuresta tehtävästään ja luovuta neidot hänelle.

Yehatit olivat aiemmin liittoutuman puolella, mutta heidän kuningattarensa on liittynyt urquaneihin, joka on yehatien klaaneille suuri häpeä. Ota shofixti-alus mukaasi ja saat yehatit aloittamaan vallankumouksen. Kapinalliset täyttävät halutessasi kaikki vapaat aluspaikkasi yehatien aluksilla. Lisäksi he saapuvat lopputaistelun hetkellä tuomaan vahvistuksia.



You've made it, Captain! The Sa-Matra is defenseless.



Sa-Matra ja Sinä

Chenjesut ja Mmrnhmmrit vetäytyivät sodan päätyttyä Procyoniin orjakilven alle tarkoituksenaan kehittää näiden kahden rodun sekoitus, Chmmrit.

Käyttämällä umgahien läheintä saat viestittyä orjakilven läpikin, joten voit kysyä heiltä neuvoa, muun muassa Sa-Matrasta, jonka tehtävä pitäisi pelin tässä vaiheessa olla jo selvä.

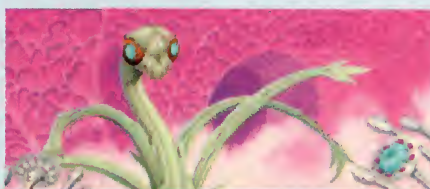
Sa-Matran tuhoamiseen tarvitset utwigien pommin, jonka saat Zeta Hyadekselta Ultronicin korjauksen jälkeen. Druugit tosin haluavat sen myös ja joudut taisteluun. Lisäksi sinulla on oltava jokin keino harhauttaa urquanit, sillä Sa-Matra on hyvin vartioitu. Ariloulta kuulet, että Ur-Quan-alkusen hylystä löytyi elävä Talking Pet, jota ur-quanit käyttävät tulkkeinaan. Otus oli pahoin haavoittunut, joten he antoivat sen umgahien hoitoon, ja se löytyy Beta Orionista. Otuksen kieroilua vastaan tarvitset kuitenkin Taalojen mielisuojan, joka löytyy Delta Vulpeculaella.

Loppuristutus

Vielä on saatava Procyonin orjakilpi häviämään. Myconien tuhon jälkeen piipahda "pyhässä paikassa", löydät jotain tarkoitukseen sopivaa, jota käytät Procyonissa.

Nyt emoaluksessasi on vain kuusi etummaista moduulipaikkaa vapaina, sillä lopputilan vie chmmrien asentama jättimäinen pommi. Toisaalta tämän jälkeen on kaikki ilmaista, eikä sinun tarvitse etkä edes voi etsiä mineraaleja. Kuusi tyhjää paikkaa kannattaa täyttää yhdellä bensatankilla, yhdellä miehistötilalla, kahdella tykillä (kaksi etummaista paikkaa), yhdellä Shiva Furnacella, ja yhdellä A.T.S:llä. Täytä myös aluspaikat aluksilla.

Nyt on loppuristestyksen paikka. Lennä Delta Craterikseen, jossa näet planeetan, jota ympäröi molempien Ur-Quan-lajien tiheä rengas. Käske dnyarria harhauttamaan heidät ja lennä planeetalle. Planeettaa kiertää massiivinen Sa-Matra, jota on vielä vartioimassa kolme kumppaakin Ur-Quanita. Itse Sa-Matran tuhotaksesi sinun on ensin tuhottava suojageneraattorit, ja sitten vietävä emoalukseksi aivan Sa-Matran viereen. Sitteen vain istut, katselet loppudemoa, ja jätät odottamaan Star Control 3:sta, jota loppudemo povailee!



Koordinaatit quasiavaruudessa	Koordinaatit hyperavaruudessa
544.0 : 532.0	036.8 : 633.2
520.0 : 540.0	584.9 : 621.3
530.0 : 528.0	775.2 : 890.6
520.0 : 514.0	011.1 : 940.9
488.0 : 538.0	973.5 : 315.3
466.0 : 514.0	230.1 : 398.8
448.0 : 504.0	565.7 : 971.2
458.0 : 492.0	860.7 : 015.1
476.0 : 496.0	611.6 : 413.1
468.0 : 464.0	921.0 : 610.4
476.0 : 458.0	409.0 : 774.8
492.0 : 492.0	005.0 : 164.7
502.0 : 460.0	318.3 : 490.6
516.0 : 466.0	567.3 : 120.7

Paikat, jonne quasiavaruuden porteista pääsee.

Juha Mäkinen



Rotu/esine tms.	Tähden nimi	Koordinaatit
Spathi	Epsilon Muscae	241.6 : 368.7
ZoqFot	Alpha Tucanae	400.0 : 543.7
Pkunk	Gamma Krueger	052.2 : 052.5
Ilwrath	Alpha Bootis	022.9 : 266.6
Orz	Gamma Vulpeculae	371.3 : 253.7
Druuge	Zeta Persei	946.9 : 280.6
Arilou	(Portti quasiavaruuteen)	043.8 : 637.2
Yehat	Gamma Serpentis	492.3 : 029.4
Umgah	Beta Orionis	197.8 : 596.8
Supox	Beta Librae	741.4 : 912.4
Slylandro	Beta Corvi	033.3 : 981.2
Chmmr	Procyon	074.2 : 226.8
Syreen	Betelgeuse	412.5 : 377.0
Mycon(Juffo-Wup)	Epsilon Scorpii	629.1 : 220.8
Thraddash	Delta Draconis	253.5 : 835.8
VUX (Kenraali ZEX)	Alpha Cerenkov	422.1 : 198.6
Shofixti (Tanaka)	Delta Gorno	290.8 : 026.9
Ur-Quan (Sa-Matra)	Delta Crateris	620.0 : 593.5
Aqua Helix	Zeta Draconis	277.6 : 867.3
Hyperwave caster	Arcturus	964.5 : 579.1
Ur-Quanin hylky	Alpha Pavonis	056.2 : 800.0
ZEXin tahtoma otus	Delta Lyncis	570.4 : 979.5
Syreenien ex-koti	Beta Copernicus	600.8 : 263.1
Myconien "pyhä paikka"	Beta Brahe	639.5 : 231.2
Taalo shield	Delta Vulpeculae	372.1 : 261.9
Syreenien alukset	Epsilon Camelopardalis	593.7 : 393.7
Utwigien pommi	Zeta Hyades	850.0 : 937.2

Eri rotujen kotitähdet ja muut tärkeät paikat.



BAD LUCK?

**Tule ja testaa. Tietokonepelit.
Ja kaikki muut.**

**Tietokonepelit ★ Videopelit ★ Flipperit
Lautapelit ★ Darts ★ Rahapelit ★ Tietopelit ★ RC-autot
Subbuteo ★ Bingo ★ Automaattipelit ★ Šakki
Pöytäjäähkiekko ★ Petanque ★ Biljardi
Peliuutuudet ★ ym. ym.**

*Tervetuloa!
T. Kata*

**Valloita kiihkeä PELI-
maailma, muutamalla kym-
pillä koko päivä. Ohjelmaa
osastoilla ja areenalla.
Esityksiä, kilpailuja,
turnauksia. Gladiaattorit-
näytös. Tähtivieraita ja
haasteotteluita.
Tule, pelaa ja voita!**

**TAMPEREEN
MESSUT**

raa näkymät
PL 163, 33201 Tampere
Puh. (931) 131 110

PELO!

**M E S S U T
Tampereen Pirkkahallissa
13.-16. toukokuuta**

AUKIOLOAJAT:

to 13.5. klo 12-19
pe 14.5. klo 12-19
la 15.5. klo 10-18
su 16.5. klo 11-18

LIPUT:

aikuiset 40 mk
alle 18 v. 20 mk

TM & © 1992 LUCAS FILM LTD. All rights reserved.

TV-SANKARI PUHELIMESSASI!

9700- 1960

Indiana Jones JUNIOR

LÄHDE SEIKKAILUUN VAAROJEN POLULLE INDIANA JONES JUNIORIN
KANSSA. PARHAALLE MAHTAVIA VIIKKO- JA KUUKAUSIPALKINTOJA.

9700-5105 BATMAN

TM & © 1992 DC Comics

K-16



-paluu

LÄHDE MUKAAN SEIKKAILUUN.

VOITA ITSELLESI VIIKKO-
TAI KUUKAUSIPALKINTO.

PALKINTOINA Sega -TUOTTEITA
ONKO SINUSTA BATMANIKSI?

Soita ja kokeile!

Teleworld, PL 294, 00121 Hki. Hinta 5,80 / min. + ppm. Vain näppäinpuh.

PELIT UUSIKSI!

TUHANSIA PELEJÄ!

31.000 OHJELMAA
112 HAKEMISTOA
25 WINDOWS- JA
9 PELIHAKEMISTOA:

GAMEADVE, GAMEARCA,
GAMEBOAR, GAMECARD,
GAMEFLY, GAMESOLS,
GAMES, GAMEWIN,
GAMEWORD

SOITA MODEEMILLA
INFOTEL 0772 TAI
TELESAMPO 929292
ANNA KOMENTO
"SI DOWNLOAD"
JA DOWNLOADAA
JOKIN YLI 31.000
OHJELMASTA PC:LLE.



Telesampo 1,20mk/min

Infotel 0,80mk/min + verkkom.

NETCAFE DOWNLOAD



Koodit

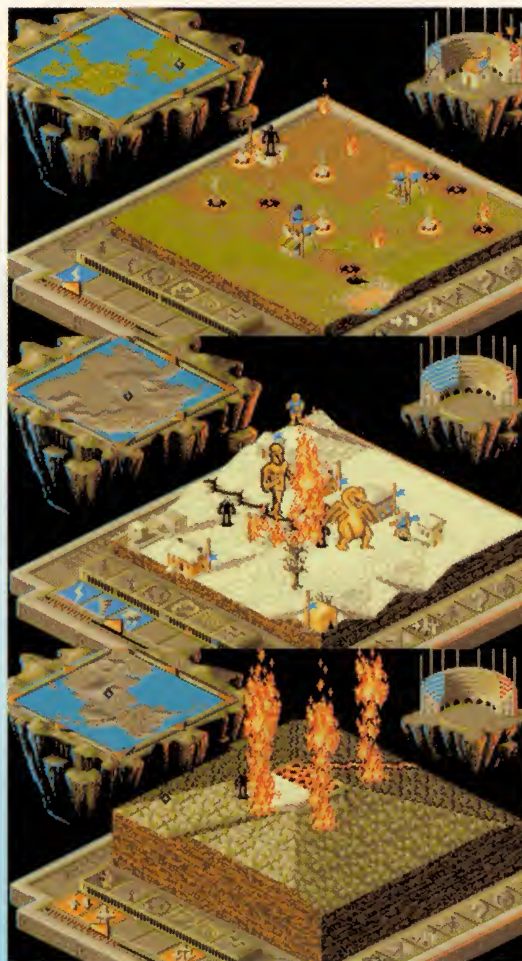


Koodeja kerrakseen

●● Populous II on suosituimmuusasteeltaan huippuluokkaa ja sen koodeja on toivottu kerran jos toisenkin. Eli olkaa hyvät: Populous II:sen koodit 200 kentästä loppuun asti. Jokainenhan nyt ne 200 ensimmäistä läpi on pelannut...

200	OPEMAK	237	UPVE	274	TUOWAF	311	MNERAC	348	DDTHAG	385	AAUPAD	423	WOUBAC	460	UBTIAT
201	AMJIAG	238	FEEMAD	275	NEVEAT	312	PIOWAK	349	WIERAB	387	ALER	424	ATTHAK	461	HEUBAB
202	UMQU	239	UHWIAF	276	NGALAC	313	NEMNAG	350	GHOMAD	388	OMOMAC	425	UXETAT	462	UGGHAD
203	EMACAD	240	PEQUAT	277	ITWIAK	314	ISALAB	351	SUMNAF	389	AKMNAK	426	ALOMAB	463	LEETAG
204	UBITAF	241	SUABAC	278	MMUHAG	315	LYINAD	352	LDAM	390	OOAMAT	427	UNMMAD	464	QUHO
205	HEOPAT	242	ERITAK	279	SIABAB	316	INUHAF	353	MOINAC	391	AGINAB	428	MEAMAG	465	ETMMAC
206	UGUXAB	243	TTWOAG	280	VEEGAD	317	LL	354	ABUHAK	392	OPUGAD	429	UPIM	466	TUATAF
207	LEHEAK	244	EGUX	281	TIWOAF	318	JIEGAC	355	HOAAAT	393	AMAAAG	430	FEUGAC	471	SIOW
208	QUSOAG	245	CCMEAD	282	UXNEAT	319	THOAK	356	ADEGAB	394	UMNE	431	UHLDAK	472	VENMAC
209	ETTU	246	IISOAF	283	IMMEAC	320	DONEAG	357	OWOAAAD	395	EMOOAC	432	PENETAT	473	TIALAF
210	TUADAD	247	MNSUAT	284	DDJIAK	321	AAMEAB	358	AFNEAF	396	UBVEAK	433	SUOWAB	474	UXINAT
211	NESIAF	248	PIADAC	285	WISUAG	322	LOJIAD	359	WOEM	397	HEEMAT	434	ERVEAD	475	IMUHAB
212	NGUXAT	249	NEIIAK	286	GHCAB	323	ACSUAF	360	ATJIAC	398	UGWIAB	435	TTALAG	476	DDAAAK
213	ITDDAB	250	ISUXAG	287	SOIAD	324	OMAC	361	UXQUAK	399	LEQUAD	436	EGWI	477	WIEGAG
214	MMFEAK	251	LYLY	288	LDUPAF	325	AKIIAC	362	ALACAT	400	QUABAG	437	CCUHAC	478	GHOO
215	SIMOAG	252	INFEAD	289	MOLYAT	326	OOOPAK	363	UNITAB	401	ETIT	438	IIABAF	479	SONEAC
216	VETT	253	LLDOAF	290	ABFEAC	327	AGLYAG	364	MEOPAD	402	TUWOAK	439	MNEGAT	480	LDEMAF
217	TIAFAD	254	JITTAT	291	HODOAK	328	OPHEAB	365	UPUXAF	403	NEUXAK	440	PIWOAB	481	MOJIAT
218	UXPIAF	255	THAKAC	292	ADTTAG	329	AMDOAD	366	FEHE	404	NGMEAT	441	NENEAD	482	ABSUAB
219	IMUNAT	256	DOPIAK	293	OWKAB	330	UMTUAF	367	UHSOAC	405	ITSOAB	442	ISMEAG	483	HOACAK
220	DDLLAB	257	AAUNAG	294	AFPIAD	331	EMAK	368	PETUAK	406	MMSUAD	443	LYJI	484	ADIAG
221	WIPEAK	258	LOLL	295	WOUMAF	332	UBSIAC	369	SUADAT	407	SIADAG	444	INSUAC	485	OWOP
222	GHLOAG	259	ACPEAD	296	ATLLAT	333	HEUMAK	370	ERSIAB	408	VEII	445	LLACAF	486	AFLYAC
223	SOCC	260	OMLOAF	297	UXLEAC	334	UGDDAG	371	TXUDAX	409	TIUXAC	446	JIIAT	487	WOHEAF
224	LDAGAD	261	AKCCAT	298	ALLOAC	335	LELEAB	372	EGDDAF	410	UXLYAK	447	THOPAD	488	ATDOAT
225	MOISAF	262	OOAGAC	299	UNNGAG	336	QUMOAD	373	CCFE	411	IMFEAT	448	DOLYAD	489	UXTUAB
226	ABUPAT	263	AGISAK	300	MEAGAB	337	ETNGAF	374	IIMOAC	412	DDDOAB	449	AAFEAG	490	ALAKAK
227	HOTHAB	264	OPUBAG	301	UPTIAD	338	TUAF	375	MNTTAK	413	WITTAD	450	LODO	491	UNSIAG
228	ADERAK	265	AMTH	302	FEUBAF	339	NETIAC	376	PIAFAT	414	GHAKAG	451	ACTTAC	492	MEUM
229	OWOMAG	266	UMETAD	303	UHGHAT	340	NGUNAK	377	NEPIAB	415	SOPH	452	OMAKAF	493	UPPDAC
230	AFMN	267	EMOMAF	304	PEETAC	341	ITGHAG	378	ISUNAD	416	LDUMAC	453	AKPIAT	494	FELEAF
231	WOAMAD	268	UBMMAT	305	SUHOAK	342	MMPEAB	379	LYLLAF	417	MOLLAK	454	OUOMAB	495	UHOMAT
232	ATINAF	269	HEAMAC	306	ERMMAG	343	SIHOAD	380	INPE	418	ABPEAT	455	AGLLAD	496	PENGAB
233	UXUGAT	270	UGIMAK	307	TTATAB	344	VECCAF	381	LLLOAC	419	HOLOAB	456	OPLEAG	497	SUAFKAK
234	ALAAAC	271	LEUGAG	308	EGIMAD	345	TIAT	382	JICCAK	420	ADCCAD	457	AMLO	498	ERTIAG
235	UNNEAK	272	QULD	309	CCUPAF	346	UXISAC	383	THAGAT	421	OWAGAG	458	UMNGAC	499	TTUN
236	MEOOAG	273	ETNEAD	310	IILDAT	347	IMUPAK	384	DUISAB	422	AFIS	459	EMAGAF	500	EGGHAC

501 CCPEAF 583 AGTH
502 IHOAT 584 OPETAD
503 MNCCAB 585 AMOMAF
504 PIATAK 586 UMMMAT
505 NEISAG 587 EMAMAC
506 ISUP 588 UBIMAK
507 LYTAK 589 HEUGAG
508 INERAF 590 UGLD
509 LLOMAT 591 LENEAD
510 JIMNAB 592 QUOWAF
511 THAMAK 593 ETVEAT
512 DOINAG 594 TUALAC
513 AAUH 595 NEWIAK
514 LOAAD 596 NGUHAG
515 ACEGAF 597 ITABAB
516 OMOAAT 598 MMEGAD
517 AKNEAB 599 SIWOAT
518 OOMAK 600 VENEAT
519 AGJIAG 601 TIMEAC
520 OPQU 602 UXJIAK
521 AMACAD 603 IMSUAG
522 UMITAF 604 DDACAB
523 EMOPAT 605 WIIAD
524 UBUXAB 606 GHOPAF
525 HEHEAK 607 SOLYAT
526 UGSOAG 608 LDHEAC
527 LETU 609 MODOAK
528 QUADAD 610 ABTTAG
529 ETSIAG 611 HOAKAB
530 TUUXAT 612 ADPIAD
531 NEDDAB 613 OWUMAF
532 NGFEAK 614 AFLLAT
533 ITMOAG 615 WOLEAC
534 MMTT 616 ATLOAC
535 SIAFAD 617 UXNGAG
536 VEPIAF 618 ALAGAB
537 TIUNAT 619 UNTIAD
538 UXLLAB 620 MEUBAF
539 IMPEAK 621 UPGHAT
540 DDLOAG 622 FEETAC
541 WICC 623 UHHOAK
542 GHGAD 624 PEMMAG
543 SOISAF 625 SUATAB
544 LDUBAT 626 ERIMAD
545 MOTHAB 627 TTUPAF
546 ABERAK 628 EGLDAT
547 HOOMAG 629 CCERAC
548 ADMN 630 IOWAK
549 OWAMAD 631 MNMNAG
550 AFINAF 632 PIALAB
551 WOUGAT 633 NEINAD
552 ATAAAC 636 INEGAC
553 UXNEAK 637 LLOOAK
554 ALOOAG 638 JINEAG
555 UNVE 639 THEMAB
556 MEEMAD 640 DOJAD
557 UPWIAF 641 AASUAF
558 FEQUAT 642 LOAC
559 UHABAC 643 ACIIAC
560 PEITAK 644 OMOPAK
561 SUWOAG 645 AKLYAG
562 ERUX 646 OOHEAB
563 TTMEAD 647 AGDOAD
564 EGSOAF 648 OPTUAF
565 CCSUAT 649 AMAK
566 IADAC 650 UMSIAC
567 MNIIAK 651 EMUMAC
568 PIUXAG 652 UBB DAG
569 NELY 653 HELEAB
570 ISFEAD 654 UGMOAD
571 LYDOAF 655 LENGAF
572 INTTAT 656 QUAF
573 LLAKAC 657 ETTIAC
574 JIPIAK 658 TUUNAK
575 THUMAG 659 NEG HAG
576 DOLL 660 NGPEAB
577 AAPEAD 661 ITHOAF
578 LOLOAF 662 MMCCAF
579 ACCCAT 663 SIAT
580 OMAGAC 664 VEISAC
581 AKISAK 665 TIUPAK
582 OUBAG 666 UXTHAG



667 IMERAB 706 LOOMAC 745 UXMMAD
668 DDOMAD 707 ACMNAK 746 ALAMAG
669 WIMNAF 708 OMAMAT 747 UNIM
670 GHAM 709 AKINAB 748 MEUGAC
671 SOINAC 710 OOUAG 749 UPLDAG
672 LDUGAK 711 AGAAAG 750 FENEAT
673 MOAAAT 712 OPNE 751 UHOWAB
674 EBEGAB 713 AMOOAC 752 PEVEAD
675 HOOOAD 714 UMVEAK 753 SUALAG
676 ADNEAF 715 EMEMAT 754 ERWI
677 OWEM 716 UBWIAB 755 TTUHAC
678 AFJAC 717 EMEMAT 756 EGABAF
679 WOQUAK 718 UGABAG 757 CCEGAT
680 ATACAT 719 LEIT 758 IIWOAB
681 UXITAB 720 QUWOAC 759 MNNEAD
682 ALOPAD 721 ETUXAK 760 PIMEAG
683 UNUXAF 722 TUMEAT 761 NEJI
684 MEHE 723 NESOAB 762 ISSUAC
685 UPSOAC 724 NGSUAD 763 LYACAF
686 FETUAK 725 ITADAG 764 INIIAT
687 UHADAT 726 MMII 765 LLOPAB
688 PESIAB 727 SIUXAC 766 JILYAD
689 SUUXAD 728 VELYAC 767 THHEAG
690 ERDDAF 729 TIFEAT 768 DODO
691 TTFE 730 UXDOAB 769 AATTAC
692 EGMOAC 731 IMTTAD 770 LOAKAF
693 CCTTAC 732 DDAKAG 771 ACPIAT
694 IIAFAT 733 WIPI 772 OMUMAD
695 MNPIAB 734 GHUMAC 773 AKLLAD
696 PIUNAD 735 SOLLAK 774 OOLEAG
697 NELLAF 736 LDLEAT 775 AGLO
698 LYLOAK 737 MOLOAB 776 OPNGAC
699 ISPE 738 ABCCAD 777 AMAGAF
700 INCCAK 739 HOAGAG 778 UMTIAT
701 LLAGAT 740 ADIS 779 EMUBAB
702 JIISAB 741 OWUBAC 780 UBGHAD
703 THUBAD 742 AFT HAK
704 DOTHAF 743 WOETAT
705 AAER 744 ATOMAB 785 ETIMAT

786 TUUPAB 858 UXLOAG 930 ABPIAD
787 NELDAD 859 IMCC 931 HOUMAF
788 NGERAC 860 DDAGAD 932 ADLLAT
789 ITOW 861 WIISAF 933 OWLEAC
790 MMMNAC 862 GHUBAT 934 AFLOAK
791 SIALAF 863 SOTHAB 935 WONGAG
792 VEINAT 864 LDETAK 936 ATAGAB
793 TIUHAB 865 MOOMAG 937 UXTIAD
794 UXAAAK 866 ABMN 938 ALUBAF
795 IMEGAG 867 HOAMAD 939 UNGHAT
796 DDOO 868 ADINAF 940 MEETAC
797 WINEAC 869 OWUGAT 941 UPHOAK
798 GHEMAF 870 AFAAAG 942 FEMMAG
799 SOJIAT 871 WONEAK 943 UHATAG
800 LDQUAB 872 ATOOAG 944 PEIMAD
801 MOACAK 873 UXVE 945 SUUPAF
802 ABIIAG 874 ALEMAD 946 ERLDAT
803 HOOP 875 UNWIAF 947 TTERAC
804 ADLYAC 876 MEQUAT 948 EGOWAK
805 OWHEAF 877 UPABAC 949 CCMNAG
806 AFDOAT 878 FEITAK 950 IIALAB
807 WOTUAB 879 UHWOAG 951 MNINAD
808 ATAKAK 880 PEUX 952 PIUHAF
809 UXSIAG 881 SUMEAD 953 NE
810 ALUM 882 ERSOAF 954 ISEGAC
811 UNNDAC 883 TTSUAT 955 LYOOAK
812 MELEAF 884 EGADAC 956 INNEAG
813 UPMOAT 885 CCIHAK 957 LLEMAB
814 FENGAB 886 IUXAG 958 JIJIAD
815 UHAFK 887 MNLY 959 THQUAF
816 PETIAG 888 PIFEAD 960 DOAC
817 SUUN 889 NEDOAF 961 AAIAC
818 ERGHAC 890 ISTTAT 962 LOOPAK
819 TTPEAF 891 LYAKAC 963 ACLYAG
820 EGHOAT 892 INPIAK 964 OMHEAB
821 CCCAB 893 LLUMAG 965 AKDOAD
822 IIAK 894 JILL 966 OOTUAF
823 MNISAG 895 THLEAD 967 AGAK
824 PIUP 896 DOLOAF 968 OPSIAC
825 NETHAC 897 AACCAT 969 AMUMAK
826 ISERAF 898 LOAGAC 970 UMDDAG
827 LYOMAT 899 ACISAK 971 EMLEAB
828 INMNAB 900 OMUBAG 972 UBMOAD
829 LLAMAK 901 AKTH 973 HENGAF
830 JIINAG 902 OOTAD 974 UGAF
831 THUG 903 AGOMAF 975 LETIAC
832 DOAAD 904 OPMMAT 976 QUUNAK
833 AAEGAF 905 AMAMAC 977 ETGHAG
834 LOOAT 906 UMIMAK 978 TUPEAB
835 ACNEAB 907 EMUGAG 979 NEHOAD
836 OMEMAK 908 UBLD 980 NGCCAF
837 AKJIAG 909 HENEAD 981 ITAT
838 OOUU 910 UGOWAF 982 MMISAC
839 AGACAD 911 LEVEAT 983 SIUPAK
840 OPITAF 912 QUALAC 984 VETHAG
841 AMOPAT 913 ETWIAK 985 TIERAB
842 UMUXAB 914 TUUHAG 986 UXOMAD
843 EMHEAK 915 NEABAB 987 IMNNAF
844 UBDOAG 916 NGEAGD 988 DDAM
845 HETU 917 ITWOAF 989 WIINAC
846 UGADAD 918 MMNEAT 990 GHUGAK
847 LESIAG 919 SIMEAC 991 SOAAAT
848 QUUXAT 920 VEJIAK 992 LDNEAB
849 ETDDAD 921 TISUAG 993 MOOOAD
850 TUFEAK 922 UXACAB 994 ABNEAF
851 NEMOAG 923 IMIAD 995 HOEM
852 NGTT 924 DDOPAF 996 ADJIAK
853 ITAFAD 925 WILYAT 997 OWQUAK
854 MMPIAF 926 GHHEAC 998 AFACAT
855 SIUNAT 927 SODOAK 999 WOITAB
856 VELLAB 928 LDTUAG
857 TIPEAK 929 MOAKAB

Sami Kanninen





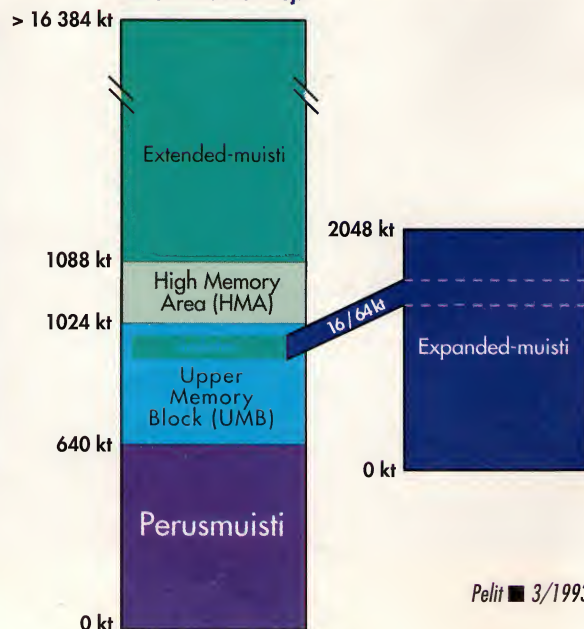
nhan se noloa, että vaikka koneessa on neljä megatavua keskusmuistia, peli valittaa sen vähyydestä eikä toimi. PC on iikkinen kone, että pelit n perusmuistissa, huolikko koneessa teoriassa on. vaikka Windows ja paljon eajureita tai muuta sellaista, liian vähän vapaaksi. Toi-perusmuistin lisänä oleva leensä peleille kelpaamatta. Tästä syystä esimerkiksi uudemmat digitoidut efektit uulematta.

Nyt teemme, askel askeleelta, käynnistyslevykkeen, joka vapauttaa tarpeeksi perusmuistia ja muuttaa lisämuistin peleille kelpaavaan muotoon. Oletamme, että käytössä on 386SX tai siitä ylöspäin sekä Dos 5.00. Mikäli Dosista on vanhempi versio, suosittelemme päivitystä. Muistiajureita on Dosin mukana tulevan EMM386.EXEn lisäksi muun muassa QEMM, mutta yleensä pelit ovat takuuvarmasti yhteensopivia EMM386:n kanssa.

Tällä ladataan muistiajuri, ja sen on oltava ensimmäisenä configissa. Nyt tarkistetaan manuaalista, haluaako peli Extended- (harvinaista) vaiiko yleisempää Expanded-muistia (EMS). Jos peli haluaa Extendediä, jätetään seuraava rivi väliin. Muun muassa

Perusmuistia pelit luonnollisesti haluavat varsin paljon. Yleensä pelit tyytyvät alle 590 kilotavuun vapaata perusmuistia, mutta monet vaativat jopa reippaasti 600 kilotavua. Vapaana oleva perusmuistin määrä (ja muutkin muistit) selviävät Dos 5:ssa kirjoit-

Lopputuloksena syntyvälle levykkeelle



Muistityypit

EMS Expanded Memory Specification (laajennettu muisti). Tämä oli ensimmäinen tapa saada koneeseen yli 640 kilotavua muistia. EMS-muisti tunnetaan myös nimellä Expanded-muisti. Vanhoissa ohjelmissa EMS-muisti saattaa kulkea nimellä LIM (nimi tulee muistirakenteen alkuperäisistä suunnittelijoista, Lotus, Intel, Microsoft). Koska 8088-pohjainen kone pystyy osoittamaan vain yhden megatavun muistia (eli PC:n perusmuistin), ei esimerkiksi yhden megatavun lisämuistia voitu kytkeä koneeseen suoraan. EMS-muistin avulla koneeseen voitiin lisätä muistia jopa 16 megatavua. EMS-muistin käyttö varaa ensimmäisen megatavun muistialueelta 16 tai 64 kilotavun sivukehysten, johon EMS-muistinhallintaohjelma hakee kulloinkin tarvittavan kohdan muististaan.

80286-koneissa EMS-muistin emulointi vaatii erikseen hankittavan muistinhallintaohjelman. 286-koneissa on myös ollut lisäkortteja, joiden muisti on valmiiksi EMS-tyyppistä.

EXT Extended Memory (jatkettu muisti). Extended-muisti syntyi 286-koneiden aikoihin (ei toimi 8088-koneissa). Nimensä mukaisesti muisti on jatkoa koneen perusmuistille. Extended-muisti alkaa siis aina perusmuistin jälkeen ensimmäisen megatavun kohdalta ja jatkuu yhtenäisenä muistin määrän verran. Käytännössä kaikki yli yhden megan muisti on nykyisissä koneissa Extended-muistia.

Extended-muistin ongelmana on, että muistin osoittaminen ensimmäisen megatavun yläpuolelta (siis Extended-muistin) ei ole DOSin käyttämän prosessoritilan vuoksi mahdollista. Yhden megatavun yläpuolelle olevaa muistia voidaan osoittaa vain prosessorin ns. suojatussa tilassa (protected mode). Paljon muistia vaativat pelit siirtävätkin prosessorin ainakin hetkellisesti suojattuun tilaan ja pääsevät käyttämään extended-muistia. EMS-muistin kohdalla kerrotaan kuinka extended-muistista voidaan emuloida expanded-muistia. Kuva 2 selvittää muistin rakennetta.

XMS Extended Memory Specification. Microsoftin vakiinnuttama tapa käyttää extended-muistia. HIMEM.SYS-laiteohjain hoitaa tämän.

HMA High Memory Area (ylämuisti). 64 kilotavun alue ensimmäisen megatavun jälkeen. Käytön vaatimuksena on, että koneessa on Extended-muistia. DOS-lataa itsensä HMA-alueelle, jos CONFIG.SYS-tiedostossa on rivi DOS=HIGH,UMB. Jos ohjelma ei käynnisty ja ilmoittaa "High Memory Area (HMA) already in use", on HIGH-tarkenne poistettava config-tiedostosta.

UMB Upper Memory Block (ylämuistilohko) tarkoittaa 640 kilotavun ja yhden megatavun (1024 kt) välissä olevaa muistialuetta. Tällä muistialueella on koneen näyttöohjaimen näyttömuisti, BIOS ja koneen oma BIOS. Tilaa jää kuitenkin vielä käyttämättä ja nykyiset DOS-versiot osaavat sijoittaa käyttämättömät muistialueet extended-muistiin, joihin voi ladata laiteohjaimia.

Dune II ja Comanche vaativat Extendediä.

Extended-muistin muuttamiseen Expandiksi käytetään Dos 5.00:n mukana tulevaa EMM386-ohjelmaa. Pelin manuaali saattaa jopa kertoa, paljonko sitä vaaditaan. Jollei kerro, 2048 kiloa yleensä riittää.

devicehigh=C:\Dos\EMM386.exe 2048 ram frame=d000
(Ylläoleva listaus kirjoitetaan yhdelle riville.)

Perusmuistia vapautuu siirtämällä Dos piiloon komennolla

Dos=high,umb

Seuraaville riveille sitten koneen vaatimat
files=30
buffers=30

Laiteajurit puuttuvat vielä. Pelilevyllä harvemmin tarvitaan muuta kuin hiirijuri ja mahdollisesti äänikorttijuri. Etsitään sen hakemiston nimi, jossa hiirijuri on. Oletamme esimerkiksi, että se on C-asemalla hakemistossa **mouse** nimellä **mouse.sys**. Jos ajuri on .com-päätteinen, ladataan se **autoexec.bat**ista.

devicehigh=C:\mouse\mouse.sys

Yleensä äänikorttien ajureista ei tarvitse huolehtia, pelit osaavat huolehtia siitä itse, kun niille vain ilmoittaa mikä kortti on kysymyksessä. Mikäli ajuria vaaditaan, konsultoidaan kortin manuaalia ja lisätään seuraava rivi käyttäen oikeita tiedosto- ja hakemistonimiä

devicehigh = C:\soundcrd\sounddrv.sys.

Nyt config.sys on valmis ja se tallennetaan käynnistyslevykkeelle.

Seuraavaksi teemme **autoexec.batin**, joka alkaa perusasioilla

@echo off

prompt \$p\$g

path=C:\;C:\Dos

Jos haluat suomenkielisen näppiksen, lisää

loadhighkeyb su.,C:\Dos\keyboard.sys

Jos hiirijuria ei ladattu configissa, lisää

loadhigh C:\mouse\mouse

Kokeillaan toimiiko levyke käynnistämällä kone niin, että levyke on A-asemassa, jolloin asetukset otetaan siltä, ja koneen kiintolevyllä oleva konfiguraatio säilyy. Noin 620 kilotavua perusmuistia pitäisi olla vapaana.

Muista, että levykkeen käytössä piilee virusvaara. Jos levykkeen käynnistystietoihin jostain syystä pääsee leviämään virus, pääsee se leviämään myös koneen kiintolevyllä levykkeeltä käynnistettäessä. Ja tätä kautta virus leviää sitten edelleen muille levykkeille, joita koneessa käytetään. Virusten välttämiseksi yksi perussäännöistä on se, ettei konetta saa käynnistää muulta kuin alkuperäiseltä MS-DOS-levykkeeltä, jossa on aina ollut kirjoitussuoja päällä. Toinen on kaverilta kopioitujen pelien tiukka välttäminen.

Käytännön kikkoja ja sirpaletietoja

Jos esimerkiksi lentosimun näppäinkartta ja oma näppäimistösi eivät vastaa toisiaan,

muuta näppis jenkkinalliseksi pitämällä alhaalla näppäimiä Ctrl ja Alt ja painamalla F1:stä. Oma näppis palaa, kun samalla tekniikalla painat F2:sta.

Yksi yleinen syy toimimattomiin peleihin ovat kiintolevytuplaajat, joista osa peleistä ei pidä sitten patkän vertaa.

Huomatkaa vielä, että rivi (kiintolevy: 14 Mt) peliarvostelun lopussa tarkoittaa nimenomaan kiintolevytilaa, jonka peli tarvitsee, ei siis muistia!

Syväisempää salatietoa

Mihin esimerkiksi jakautuu 386SX-mikron neljä megatavua muistia? Perusmuistia on 640 kilotavua, mutta mihin häviää loput? Kolme megatavua (3072 kilotavua) on Extended-muistia, jota pääsevät käyttämään vain sitä tarvitsevat ohjelmat. Tästä kolmesta megatavusta DOS varastaa vielä itselleen 64 kiloa säästääkseen mahdollisimman paljon perusmuistia muuhun käyttöön.

Mutta 4096 kt - 3072 kt - 640 kt = 384 kt! Tämän verran muistia jää vielä piiloon perusmuistin ja Extended-muistin väliin. Kun perusmuistia yritetään saada mahdollisimman paljon vapaaksi ja puhutaan muistin optimoinnista, tarkoitetaan juuri tuon 384 kilotavun ylämuistilohkon (UMB eli Upper Memory Block) valjastamista hyödylliseen käyttöön. Käytännössä tämä tehdään siirtämällä mahdollisimman paljon ajureita (hiiri, näppäimistö jne.) pois perusmuistialueelta. Dosissa ei ole 286-koneille vastaavaa mahdollisuutta optimoida perusmuistia.

Muistin rakenne selville

Komennolla mem saa näkyviin vapaan perusmuistin määrän. Komento ilmoittaa myös koneessa olevan Extended-muistin määrän sekä paljonko Extended- ja XMS-muistia on vapaana. Jos koneessa on Expanded-muistia, ilmoitetaan myös sen kokonaismäärä ja vapaana oleva määrä. Alimmalle riville tulee maininta, jos Dos on ladattu ylämuistialueelle.

Perusmuistissa ja ylämuistissa olevien ohjelmien ja laiteohjainten nimen ja koon saa selville komennolla **mem /c**. Tulosteesta näkyy myös mitkä ohjelmat on ladattu perusmuistiin ja mitkä ylämuistiin. **Mem /p** näyttää muistissa olevat ohjelmat muisti-osoitteiden mukaan järjesteltynä.

Windowsin mukana tulevalle **MSD.EXE** (Microsoft System Diagnostics) -ohjelmalla saa selville kaikki koneen muistinhallintaan liittyvät asiat. Erityisen kätevä on Utilities-valikon Memory Block Display -toiminto, joka näyttää graafisesti mitä missäkin päin muistia on (kuva 1). Ohjelma ei vaadi toimiakseen Windowsia, vaan sitä voi käyttää erillisenä apuohjelmana. Ohjelma on Windows-hakemistossa.

Nnirvi, J. Solonen

TÄMÄ ON TESTI!

Lue tarkasti tämä ilmoitus. Siinä ilmoitetut hinnat eivät välttämättä pidä paikkaansa: Trisoftin myymälöissä on massiivinen määrä tarjouksia huhtikuussa. Varastoissamme tehdään tilaa uutuuskille ja nyt voit tehdä todellisia löytöjä. Monet uutuudetkin ovat nyt sellaisissa hinnoissa, ettei hintoja voitu lehteen painaa. Tavaraa on PC:lle, Amigalle, ST:lle, kuusneloselle, Segalle ja Nintendolle. Jos et pääse käymään, soita heti meille ja kysy tarjous juuri Sinua kiinnostavasta tuotteesta.

Amiga/ST

3D Construction Kit II	395,-/395,-
Archer MacLean's Pool	195,-/195,-
Bat II	280,-/
Bill's Tomato Game	240,-/
Body Blows	240,-/
Caesar	240,-/
Campaign	250,-/250,-
Chaos Engine	240,-/
Civilization	280,-/
Curse of Echantia	280,-/
Dune II	250,-/
Dungeon Master & Chaos Strikes Back	220,-/220,-
Fantastic Worlds	280,-/280,-
Formula One Grand Prix (Microprose)	280,-/280,-
Harrier Assault	280,-/280,-
History Line	280,-/
Indy - Fate of Atlantis Adventure	259,-/
Legend of Kyrandia	260,-/
Legends of Valour	280,-/280,-
Lethal Weapon	195,-/195,-
Lionheart	250,-/
Lotus 3	195,-/195,-
Pinball Fantasies	220,-/
Road Rash	220,-/
Rome 92 AD	249,-/
Sabre Team	220,-/220,-
Sim City Deluxe	290,-/
Sim Earth	260,-/
Sleepwalker	220,-/220,-
Space Shuttle	240,-/
Special Forces (1 meg)	280,-/280,-
Strategy Masters	260,-/260,-
Streethunter II	195,-/
Transarctica	260,-/260,-
Wing Commander	250,-/
Wizkid	220,-/
Zool	220,-/

HINNAT OVAT POSTIMYYNTIHINTOJA.

JOYSTICKIT:

Tac-2	99,-
Cruiser	129,-
The Bug	139,-
Zipstick	149,-
Pro 5000	159,-
Pro 9000 Deluxe	220,-
PC:n TIKUT:	
Mach I	169,-
Mach II	220,-
Gravis	295,-
Flightstick	340,-
Warrior 5	159,-

Trisoftin kevätluettelo on ilmestynyt.

Mukana on paljon tuotteita, jotka eivät näy tässä ilmoituksessa. Reilusti tarjouksia kaikille koneille. Pyydä tilauksesta mukana luettelo ilmaiseksi. Sinun ei tarvitse maksaa, jotta voit säästää.

PC - Pelit 3.5"

3 D Construction Kit II	395,-
Airbuds	320,-
Alone in the Dark	319,-
Ancient Art of War in the Skies	319,-
Atac	300,-
B-17 Flying Fortress	319,-
Batman Returns	330,-
Battlechess 4000	330,-
Caesar	290,-
Campaign	290,-
Challenge of the Five Realms	300,-
Civilization	300,-
Classic Adventures	360,-
Cobra Mission	330,-
Comanche Maximum Overkill	330,-
Comanche Datadisk	240,-
Creepers	319,-
Crusaders of the Dark Savant	300,-
Curse of Echantia	280,-
Darklands	330,-
Daughter of Serpents	300,-
Dune II	290,-
F-15 Strike Eagle III	330,-
Fantastic Worlds	300,-
Formula One Grand Prix	319,-
Front Page Football	330,-
Grail Quest	250,-
Great Naval Battles	300,-
Great Naval Battles Datadisk	190,-
Harrier Jump Jet	319,-
History Line	290,-
Hockey League Simulator II	290,-
Home Alone II	250,-
Incredible Machine	290,-
Island of Dr. Brain	290,-
King's Quest VI	330,-
L.A. Law	330,-
Laser Squad	250,-
Legend of Kyrandia	280,-
Legend of Valour	280,-
Lethal Weapon	240,-
Line in the Sand	290,-
Links 386 Pro	330,-
Lost Files of Sherlock Holmes	319,-

MIRACLE

Pianonsoiton opetusjärjestelmä Amigalle ja PC:lle

3250,-

PC Multimedia-pakkaus FUSION PACK

Pro Audio Spectrum 16 + Sony CD-ROM -asema sekä iso annos CD-ROM -ohjelmistoa

4990,-

Saatavana myös jatkuvasti kasvava valikoima CD-ROM -ohjelmistoa.

GRAVIS ULTRASOUND

16-bittinen äänikortti nyt saatavana

1495,-

Huhtikuun ALE-LISTA myös BBS:ssa.

Lost Treasures of Infocom	330,-
Lost Treasures of Infocom II	300,-
Might & Magic IV	319,-
Populous II	319,-
Productivity Megapack (15 hyötyohjelmaa)	149,-
Quest for Glory III	300,-
Reach for the Skies	290,-
Rex Nebular	300,-
Shadow President	330,-
Shadowlands	290,-
Sim City Deluxe	300,-
Sleepwalker	250,-
Spear of Destiny	345,-
Space Quest V	300,-
Special Forces	300,-
Spelljammer	300,-
Star Control II	290,-
Street Fighter	139,-
Street Fighter II	260,-
Stunt Island	319,-
Task Force 1942	319,-
Terminator 2029	345,-
Traders	250,-
Tristan Pinball	280,-
Ultimate Challenge Golf	300,-
Ultima Trilogy 2	300,-
Ultima Underworld	319,-
Ultima Underworld II	319,-
Veil of Darkness	290,-
V for Victory	280,-
V for Victory II	300,-
Wayne Gretzky Hockey III	319,-
X-Wing	300,-

Lista on laadittu pelitalojen antamien saatavuustietojen perusteella ja muutokset ilmestymisaikatauluissa tai saatavuudessa ovat mahdollisia. Jos listasta puuttuu hinta, sitä ei ollut tiedossa painatushetkellä. Muutakin kuin listassa ilmoitettuja uutuuksia on saatavana - ja tietysti myös vanhoja pelejä. Aina kannattaa kysyä.

AMIGA 1200 4495,-

nyt saatavana

Kysy vaihtotarjousta vanhasta Amigasta uuteen malliin.

Melitä aina saatavana myös

- Modeemit (2400 baud alk. 550,-)
 - Kiintolevyt ja emolevyt (kysy päivän hinta)
 - Disketit
 - Diskettikaatit
 - Kaapelit ja erikoisliittimet
 - Kirjoittimet
 - Äänikortit ja kaiuttimet
 - Monitit, näppäimistöt ja kotelo
- PYYDÄ TARJOUKSEMME!**
Huimia tarjouksia konsolipeleistä: paljon uusia ja hyviä vaihtopelejä. Kysy vaihtotarjousta peleillesi.

Kuukauden HUIKEAT PELITARJOUKSET

LEMMINGS 2 TRIBES

- Amiga 200,-
- PC 260,-

TORNADO

- PC 299,-
- X-WING 280,-
- PC 280,-

Laadukas ja nopea Amiga- ja PC-huoltopalvelu Vantaan liikkeessämme: pienet ja suuret korjaukset ja päivitykset.

Trisoft BBS modeemilinja: 931-130 538 arkisin klo 18 - 08, viikonloppuna la klo 15 - ma klo 08. 2400 baud/8/n. Paljon tarjouksia o uutuustietoja o tuoteluettelo o viestiliittimet o kysymyspalvelu

OTA YHTEYTTÄ!

TRISOFT

PL 78, 33211 TAMPERE

POSTIMYYNNIN TILAUSPALVELU

TAMPEREELLA

ARKISIN 8-20, LAUANTAISIN 9-15

PUH. 931-130 292

Voit tilata postimyyntistämme myös luottokorteilla.

VISA OK EUROCARD

Liikkeet avoinna arkisin 10-18, lauantaisin 9-15

Kuninkaankatu 10, 33210 TAMPERE, puh. 931-130 292, fax 931-130 538

Kultarikontie 1, 01300 VANTAA, puh. 90-835 566, fax 90-835 840

Aleksanterinkatu 20, LAHTI, puh. 918-752 8566



Syytetyn penkillä

●● Saapuipa aamuna muutamana kirje, joka ilmiselvästi kaipaa kommentointia, varsinkin kun siinä hartioilleni taas kerran istutetaan konerasistin kurjaa kaapua.

Jarno Tuomainen pistää minut tilille siitä, että Harrier Assaultin ja Reach for the Skiesin arvosteluissa väitin kuulopuheiden perusteella, että Amiga-versiot ovat hitaita ja epäpelattavia. Käyttääkseni Jarnon omia sanoja:

"Nnirvi, eikö sinulle ole koskaan opetettu että kaikki arvosteleminen tapahtuu konkreettisin todistein. Kuulopuheiden ja toisen käden tietojen mukaan arvostellen ei tule lasta eikä pa*kaa. Vai pääsikö herralta jo unohtumaan samassa lehdessä ollut juttu *V niin kuin väärin*, jonka itse kirjoitit. Siinä teikäläinen arvostelee ulkomaisia lehtiä, että ne arvostelevat pelit ennen kuin ne on julkaistu, herera Nnirvää arvostelee pelejä, vaikkei koskaan edes olisi nähnyt kyseistä tuotetta, huh huh..."

Uh, tuota, "syytön". Nimitään kyseiset pätkät eivät edes **yritykset** olla arvosteluja, vaan pohjautuivat muiden lehtien tuomioihin sekä muista lähteistä (kommentit tietoverkoissa yms.) saatuihin tietoihin.

Koska en itse ole saanut enkä nähnyt Amiga-versioita, pistin ne nimikkeen "kuulopuhe" alle. Syy, miksi yleensä turvauduin

toisen käden tietoihin, ei missään tapauksessa ollut Amigan mollaaminen, vaan nimenomaan amigistien varoittaminen.

Siiten Jarno tarttuu toiseen aina silloin tällöin esiin tulevaan asiaan: "Eikö sille Nirville voi paukuttaa (mieluiten vasaralla) kalloon, että on olemassa muitakin Amigoita kuin A500. Arvostelkaapas PC-pelit 8 Mhz:n 286:lla, niin saatte samanhintaisen ja samantehoisien kokoonpanon kuin A500. Eikö olisi tasapuolisuuden nimissä järkevää, että jos PC-pelit arvostellaan 486/50 Mhz:llä, niin Amiga-pelit arvosteltaisiin muillakin kokoonpanoilla kuin perus-A500/600:lla, esimerkiksi A1200/4000:lla."

Käytännössä Amiga mielletään Amiga viissataseksi, jo lukijatutkimuksessamme ilmeni, että muiden Amigoiden omistajia on häviävän vähän. A1200 on jo tietysti lisätty listaan, nyt kun se lopulta on maassa. A500 riittää lähes jokaiseen ilmestyvään uuteen Amiga-peliin, päinvastoin kuin 286, sillä yhä useampi ja useampi peli vaatii 386SX:n edes toimiakseen. A1200:n yleistessä tilanne Amiga-maailmassa liukunee pikku-

hiljaa samaan suuntaan.

Ja Jarno päättää kirjeensä "Ei ole ihme, että maailmassa on *konesota* PC:n ja Amigan välillä, kun maailmasta löytyy tuollaisia Nirvin kaltaisia kusipäitä. Toivottavasti meni paksuun kalloosi." Että eipä ole paljon toivoa Balkanilla, Beirutissa, Pohjois-Irlandissa ja Lähi-Idässä, jos sotien syttymiskynnys on tätä luokkaa. Missä vaiheessa on konesotaa yritetty lietsoa, jos saan kysyä?

Missä Amiga-pelit?

Asiasta kolmanteen: varmasti joukko amigisteja pyörittelee tätä numeroa käsissään ja ihmettelee, mikä ihmeen Sierra/PC-strategia/PC-huonopelinumero tämä onkaan, kun Amiga-pelit kirjaimellisesti loistavat poissaolollaan. Jostain oudosta syystä Amiga-pelit ovat olleet todella kiven takana: isompien firmojen projektit ovat myöhässä ja pikutalojen tuotteita (Thalionin Lionheart muun muassa) ei maastamme ole löytynyt. Veikkaamme, että asia liittyy 1200:seen, eli koneen yllättävä suosio aiheutti sen, että pelit myöhästivät, kun ne hiotaan myös isossa siskossa toimiviksi.

V – tarina jatkuu

Kun X-Wing sitten kerran tuli, niin edellisen numeron seuranta: olisinko päässyt kuin koiran veräjältä vaiko jäänyt nolosti kiinni?

Kärähtänyt olisin. Pelikuvista olisi puuttunut muun muassa tutka, ja näytöt olisivat olleet tyhjiä. Etukäteen en olisi millään pystynyt ennustamaan sen enempää tehtävien rakennetta, määrää kuin vaikeustasoakaan. Vaikka Farlander Papers puhui energianjakelusta, sen merkitystä (samoin kuin muita X-Wingin erikoisominaisuuksia) olisi myös ollut vaikea ennustaa. Ei se epärehellisyys siis olisi kannattanut.

Ja ihan ennakko: vaikka väitinkin X-Wingiä vaikeaksi, pelasin sen kyllä rehellisesti läpi, että jätetään "itkupilli pilipalilentäjä" -kirjeet lähettämättä.



PELI henki

Jos pelinne sijoittuu kylmän sodan vuosiin kuten esimerkiksi **Punaisen Lokakuun metsästä** tai **F-19**, saatte ihailla joko Neuvostoliiton osavaltiota nimeltä Suomen Neuvostotasavalta tai nimellisesti itsenäistä Suomen Sosialistista Kansantasavaltaa. Joka tapauksessa Suomi on vähintään Varsovan liiton jäsen, vaikka "Suomen katajajäsen kansa sisimmissään vastustaakin neuvostojen pakkovaltaa".

Mitäs me neuvostokansalaiset

Pelien suunnittelijat antavat todella huonon kuvan omasta asiantuntemuksestaan sekä peliensä realismista, kun he menevät vetämään Neukkulandian rajan Tornionjokeen tai vääntämään peliin kuuluvan valtion asemaa toiseksi kuin se on. Sana "puolueeton" ei ilmeisesti kuulu amerikan kielen sanavarastoon.

No, ei hurreillakaan mene sen paremmin. Etenkin Microprose sijoittaa surutta amerikkalaiset hävittäjänsä ruotsalaisiin tukikohtiin – joista ne lentävät Suo-



Soomi maailmankartalle

●● Pelasittepa pelejänne sitten laudalla tai tietokoneella olette mitä todennäköisemmin polttaneet hihanne toisenkin kerran. Jaa miksi? No vilkaistaapa esimerkiksi pelinne karttaa – siitä Soomen kohdalta.

men yli Barentsinmerelle neuvostolaivaston kimppuun. Eivätkä Suomen Sosialistisen Kansantasavallan ilmavoimat kiinnitä tähän mitään huomiota – edes siinä vaiheessa kun Neuvostoliiton MiG-29:t tulevat Suomen ilmatilaan jenkkiä koneita vastaan. Suomessa ei ole myöskään it-tutkia, it-työstä, ilma-

voimia eikä it-ohjuksia...

Pelien vääristynyt Suomi-kuva ei kuitenkaan johdu tiedon puutteesta. Pelien suunnittelijat tutustuvat jo työnsä puolesta huomattavaan määrään aiheita käsittelevää kirjallisuutta. Heidän on pakko, sillä aktiivisilla strategiapelaajilla on hyllyssään oma lähdekirjastonsa, josta

heillä on paha tapa tarkistaa pelien taustatietojen oikeellisuus. Valitettavasti alan (Amerikoissa kirjoitettu) kansainvälinen kirjallisuus kirjasi Suomen osaksi Neuvostoliiton valtapiiriä. Ja ihmekös tuo, jos jo Ruotsin kouluissa käytettävä historiateos väittää Neuvostoliiton miehittäneen Suomen Toisessa maailmansodassa.

Ja taas vaahto lentää

... roolipelien vastustajien suupielistä. Virginian Spotsylvianissa on nimittäin tapahtunut ikäväkö henkirikos, jossa 15-vuotias lukiolaispoika tappoi isoäitinsä – kirveellä. Paha vain, että murhaaja oli erehtynyt elämänsä varrella pelaamaan myös Dungeons & Dragonsia, minkä seurauksena kirveellä paikallisissa tiedotusvälineissä on katsottu.

Syy-seuraus-suhde on todettu esimerkiksi paikallisen lukion johdossa niin selväksi, että roolipelit ovat täst'edes kyseisessä koulussa kiellettyä huvia. Murhaaja kuului nimittäin koulussa vaikuttaneeseen roolipelaajaporukkaan. Kuukaan kieltäjistä ei ole tietenkään omakohtaisesti tutustunut roolipeleihin. Saavathan he tiedotusvälineistä asiallista ja puolueetonta tietoa.

No, väitetäänhan Jenkkilöissä myös, että lähes 70 prosenttia murhista liittyy tavalla tai toisella roolipelaamiseen. Huumeilla sun muilla ei ole asian kanssa mitään tekemistä, eikä ainakaan kenen tahansa ilman aseenkantolupaa ostettavissa olevilla tullaesilla.

(PS: Tosi roolipelaaja ei olisi turvautunut kirveeseen. Pitkällä tai kahden käden miekalla saa keskimäärin paljon enemmän vahinkoa aikaan.)

Kansa taisteli – miehet kertovat

Suomi Toisessa maailmansodassa on toinen pelien suunnittelijoita maailmalla hämmentänyt aihe. Onpa Suomi jätetty jopa joistakin peleistä pois, koska säännöt eivät ole Suomen rintaman osalta toimineet: joko Neuvostoliitto miehittää Suomen alle päivässä tai sitten Suomi valtaa Leningradin ensimmäisellä kierroksella. Joissain peleissä Suomelle on jouduttu asettamaan lisäsääntöjä, joiden mukaan Suomi ei voi vallata Le-

ningradia eikä Neuvostoliitto Helsinkiä ennen kuin peli on edennyt tiettyyn vaiheeseen. Kaikki riippuu siitä, määritelläänkö Suomen armeijan iskuväike sen kaluston ja miesvähvuden vai historiallisten saavutusten mukaan.

Lisäksi Suomen tasapainoilu ensin liittoutuneiden, sitten akselin ja sitten taas liittoutuneiden puolella ei sovi perinteeseen hyvät liittoutuneet paha Hitler -asetelmaan. Niinpä Suomi on monessa pelissä joko periferinen syrjäseutu, jonka Stalin murskaa jähka jaksaa, tai sitten pelilaudan pohjoisraja asetetaan Leningradiin. Näin Suomesta ja sen poliittikkojen tasapainoilusta ei tarvitse välittää. Kuten ei myöskään Itärintamalla täysin merkityksettömästä Murmanskista ja Murmanskin radasta.

A Winter War

Vuoden vaihteessa tilanne on kuitenkin muuttunut, sillä markkinoille on tullut peräti kaksi Talvisotaa käsittelevää lautapeliä. Kalifornialaisen GMT Gamesin 185 markkaa maksava **Arctic Storm** on itsenäinen peli, mutta GRD:n (Game Research/Design), noin satasten kalliimpaa **A Winter Waria** voidaan lisäksi pelata osana GRD:n



koko Euroopan kattavaa Europa-suursotaa. Ja lautapelin perässä seuraavat yleensä myös tietokonepelit (muistatthän **A Line in the Sandin**).

Palaamme näihin kahteen kiintoisaan uutuuteen tuonnempana, jähka pelikokemusta on kertynyt hieman enemmän.

Valitettavasti näidenkään, nimenomaan Suomeen sijoittuvien pelien Suomi-kuva ei hääkää tarkkuudellaan. Esimerkiksi A Winter Warin mukana seuraa korjauslappu, jolla pelikartasta korjataan kaikkiaan kymmenen virhettä! Kartan muutenkin epäonnistuneen painoosun huomioon ottaen GRD:n olisi kannattanut painattaa uudet kartat ja vähentää kulut kartan munineiden suunnittelijoiden palkoista.

No, ainakin GRD:n pelintekijöillä on ollut ajan tasalla oleva

kartasto. GMT:n Arctic Stormin kartta sisältää nimittäin sellaisia suomalaisia paikkakuntia kuin Haameenlinna, Hango, Syvas-kyla (Jyväskylä I presume), Savonlinna, Kolaa, Lappeenraanta ja Kittilaa. Venäläisistä paikannimistä en uskalla edes arvailla oikeaa painoosua. Skandimerkkien puuttumisen molempien pelien kartoista vielä ymmärtää, mutta tällainen nimisilppu antaa epäilyttävän kuvan koko pelistä. Kuinka monta pianoviehettä taulukoihin ja pelinappuloihin on eksynytkään, kun kartasta joutuu hakemalla hakemaan oikein painettua paikannimeä!

Toivottavasti kummankin pelin säännöt suomentanut Fantasiapeli Oy on lähettänyt GMT Gamesille tulikivenkatkuista postia!

Vikaa on toki kartastoissakin, sillä esimerkiksi tuo Haameenlinna on tuttu myös muista peleistä. Jokin amerikkalainen kartasto on Suomen osalta poskellaan. Pelintekijöiden soisi kui-

tenkin tarkistavan tietolähteen oikeellisuuden ja kysyvän viime kädessä vaikka paikallisesta Suomen suurlähetystöstä, miten asia loppujen lopuksi on! Siitä heille meidän verorahoistamme palkkaa maksetaan.

Näissä Talvisota-peleissä harmittaa myös niiden rajoittuminen vain yhteenotons ensimmäiseen erään. Maailmalla ei nimittäin ole kovin yleisessä tiedossa, että Suomi soti Talvisodan lisäksi Toisessa maailmansodassa kaksi muutakin sotaa. Vaikka sekä GRD että GMT tarjoavat mahdollisuuden länsivaltojen interventioon Suomen avuksi, saksalaiset loistavat poissaolollaan. Mitä nyt Hitler aina välillä takavarikoi Italiasta Suomeen matkalla olevan aselähetysten liittolaisensa Stalinin mieliksi.

Sääntöjä luulisi olleen helppo laajentaa kattamaan myös Jatkoa ja Lapin sota. Tai sitten lisäsäännöt toimitetaan eri paketissa eri hintaan.

Wexteen, velho

Lassi ja Leevi

pelastaa pilvisenkin päivän

Calvin ja Hobbes, Lassi ja Leevi, Paavo ja Elvis – millä nimellä tätä hyperaktiivisen pikkupojan ja hänen pehmolelutähtierinsä muodostamaa parivaljakkoa kutsutaankin, on 80-luvun merkittävin uusi strippisarjakuva. Jotain sarjan suosiosta myös Suomessa kertonee se, että englanninkieliset Calvin & Hobbes -kokoomateokset myyvät paremmin kuin useimmat suomeksi käännetty sarjakuvat. Kaikeksi onneksi Lassin ja Leevin totilailuja on saanut Semicin toimesta seurata myös suomeksi aina vuodesta 1988 lähtien.

Kotimaisista Lasseista ja Leeveistä ovat kuitenkin jääneet uupumaan ne Wattersonin pitkät tarinat, jotka hän on piirtänyt erilaisen parhaan palat -kokoomiensä kuten **The Essential Calvin & Hobbes** ja **Lazy Sunday Book** lisukkeiksi. Ne kun ovat sisältäneet muilta osin jo aiemmin julkaistua tavaaraa. Niinpä kun Semic kokosi nämä lisukkeet yhdeksi albumiksi ja julkaisi sen suo-

meksi nimellä **Hirviö sängyn alla ja muita karmeita kertomuksia**, ei vannonutunut C&W-fani voinut muuta kuin loikata katolta riemusta kiljuen Kapteeni Napalmin liehuviitta selässään. Kaikilla eivät nimittäin ole rahat riittäneet kaikkien kokoelmista kootujen kokoelmien kokoamiseen vain näiden lisukkeiden tähden.

Semicille kuuluu siis kaunis kiitos paitsi tämän teoksen kokoamisesta myös sille valitusta arvoisesta kovakantisesta painoasusta, laadukkaasta tekstauksesta sekä hyvästä käännöstyöstä, joka huipentuu itse hirviötarinan runolliseen ilmaisuun.

Mutta mistä Lassissa ja Leeveissä sitten oikein on kyse, kun se kerran kykenee suistamaan raavaan miehen tällaiseen hysteriaan? Pelkkä hyvä piirrostyö, taidokas kielenkäyttö ja hillitön huumori ei vielä selitä kaikkea. Lassin erottaa muista juveniileista sarjakuväsankareista hänen ylivilkas mielikuvituk-

sensa. Kenties juuri Wattersonin kyky asettua pikkulapsen asemaan; kyky nähdä pahvilaatikko aikakoneena ja naapurin tyttö avaruushirviönä tekee Lassista ja Leevestä jotain ainutkertaista. Meidän kaikkien alitajuntaan on jäänyt syvät jäljet noilta vapaan ajattelun vuosilta. Sängyn alla lapsia vaanivaa hirviötä vastaan taisteleva Lassi ohittaa aikuisien mielen suojakseen nostamat muurit helposti.

Lassilla on myös paljon sanottavaa asioista, jotka me aikuiset olemme kiireinemme ja tärkeine rientoinemme unohtaneet – asioita perheestä, luonnosta, rahasta, televisioista, ajasta – ja koulun rehtoriksi asettautuneesta juperilaisten muotoaan muuttavasta vakoojasta. Suositeltavaa lukemista siis kenelle tahansa.

"Sankarimme syöksyy toimintaan!! Suutele protonejasi hyvästiksi mulkosilmä!!"



Amigan &	PC:n 3,5" pelit:	Amiga PC	Super Nintendo	Gameboy
3D CONSTRUCTION KIT 2.0	355.00	355.00 LOST FILES SHERLOCK HOL	265.00	295.00
A.A.WAR IN THE SKIES		295.00 LOTUS 3 FINAL CHALLENGE	185.00	235.00
ACES OF PACIFIC	255.00	295.00 LURE OF TEMPTRESS	235.00	265.00
AIRBUS A320	265.00	325.00 M	245.00	
ALONE IN THE DARK		325.00 MAGIC CANDLE III		
AMAZON		255.00 MANTIS XF5700		
AMBERSTAR	235.00	265.00 MAXIMUM OVERKILL		
AMERICAN TALE FIEVEL		235.00 MEGATRAVELLER 3		
ARCHER MACLEAN POOL	185.00	MILLENIUM THE RETURN	235.00	
ASHES OF EMPIRE	235.00	295.00 MIGHT & MAGIC IV		
AV8B HARRIER ASSAULT		245.00 MIKROVISA SUOM.TIETOVIS.		
B-17 FLYING FORTRESS	265.00	295.00 NERO 2000 SUOM. TIETOVIS.		
BANE OF COSMIC FORCE	265.00	265.00 NICK FALDOS GOLF	245.00	
BAT 2	265.00	295.00 NIGEL MANSELL WORLD CH.	185.00	
BATTLECHESS 4000		295.00 NO SECOND PRICE	185.00	
BATTLETOADS	185.00	235.00 OUT OF THIS WORLD	265.00	
BETRAYAL AT KRONDOR		295.00 OUTLANDER	265.00	
BIRDS OF PREY	265.00	295.00 PERFECT GENERAL	265.00	
BLADE OF DESTINY	235.00	265.00 PINBALL DREAMS	185.00	
BODY BLOWS	195.00	PINBALL FANTASIES	235.00	
BOROBODUR PLANET OF DOO	185.00	PIRATES GOLD		
BLACK CRYPT	185.00	235.00 PLAYER MANAGER II	235.00	
CAMPAIGN	235.00	265.00 POPULOUS II	235.00	
CASTLES 2		355.00 POPULOUS II+	265.00	
CHAMPIONSHIP MANAGER	185.00	235.00 PREMIER MANAGER	195.00	
CHALLENGE OF FIVE REALMS		295.00 PROPHECY OF SHADOW	235.00	
CHAOS ENGINE	195.00	265.00 QUEST FOR GLORY III		
CIVILIZATION	265.00	295.00 RAGNAROK	295.00	
CREATURES II	195.00	RAMPART	235.00	
CREEPERS	235.00	265.00 REACH FOR THE SKIES	265.00	
CURSE OF ENCHANTIA	255.00	255.00 ROAD RASH	235.00	
D-DAY	235.00	265.00 ROBOSPORT	265.00	
DAEMONSGATE	265.00	295.00 ROME	235.00	
DAGGER OF AMON-RA		295.00 SABRE TEAM	185.00	
DARKHALF		255.00 SECRET OF MONKEY ISL II	235.00	
DARKLANDS		345.00 SECRET WEAPONS OF LUFTW		
DARKSEED	295.00	295.00 SENSIBLE SOCCER 2	235.00	
DAUGHTERS OF SERPENTS		295.00 SERPENT ISLE PART 2		
DOGFIGHT		325.00 SHADOW OF THE BEAST III	185.00	
DUNE 2	225.00	255.00 SHADOWWORLDS	185.00	
EL-FISH	255.00	255.00 SHATTERED LANDS	245.00	
ELITE II	265.00	295.00 SIM FARM	265.00	
ERIC THE UNREADY		265.00 SIM LIFE	265.00	
EYE OF STORM	235.00	265.00 SLEEPWALKER	185.00	
EYE OF THE BEHOULDER II	265.00	235.00 SPACE CRUSADE	185.00	
F-15 STRIKE EAGLE III		285.00 SPACE CRUSADE II	185.00	
F1 GRAND PRIX	265.00	325.00 SPACE QUEST V		
FALCON 3.0		295.00 SPACEWARD HO	265.00	
FANTASTIC WORLDS	265.00	295.00 SPECIAL FORCES	265.00	
FIELDS OF GLORY	265.00	325.00 STAR CONTROL II	295.00	
FLASHBACK	235.00	265.00 STREET FIGHTER II	195.00	
FOOTBALL MANAGER III	185.00	185.00 STRIKE COMMANDER	395.00	
GREAT NAVAL BATTLES	265.00	295.00 STUNT ISLAND	295.00	
GUNSHIP 2000	265.00	295.00 SUMMONING	245.00	
HARRIER JUMP JET		295.00 TASK FORCE 1942	325.00	
HERO'S QUEST III		295.00 TORNADO	375.00	
HEROES OF THE 357 TH		265.00 TRADE COMMANDER	295.00	
HISTORY LINE 1914-1918	235.00	265.00 TRANSARCTICA	245.00	
INDIANA JONES IV ACTION	185.00	235.00 TRISTAN PINBALL	265.00	
INDIANA JONES IV ADVENT	235.00	265.00 TWILIGHT 2000	265.00	
INCREDIBLE MACHINE		295.00 ULTIMA VII	245.00	
ISHAR LEGEND OF FORTRES	235.00	235.00 ULTIMA VII FORGE OF VIR	155.00	
JAGUAR XJ 220 1MB	185.00	ULTIMA VII PART TWO	295.00	
JORDAN IN FLIGHT		345.00 ULTIMA UNDERWORLD II		
KGB	235.00	265.00 UNIVERSAL MONSTERS	185.00	
KOK.COMBAT CLASSICS	275.00	325.00 VENGEANCE OF EXCALIBUR	235.00	
KOK.GREATEST	285.00	325.00 V FOR VICTORY	295.00	
KOK.SPORTS MASTERS	275.00	325.00 VEIL OF DARKNESS	295.00	
KOSMINEN AIKAKIRJA		245.00 VIKINGS	185.00	
LEGACY	265.00	325.00 WAXWORKS	265.00	
LEGEND OF KYRANDIA	265.00	265.00 WAYNE GRETZKY III	295.00	
LEGEND OF VALOUR	265.00	295.00 WING COMMANDER	245.00	
LEMMINGS II	235.00	295.00 WORLD CHAMP ICE HOCKEY	185.00	
LETHAL WEAPON	185.00	235.00 WWF WRESTLING II	185.00	
LINKS 386 PRO GOLF		325.00 X-WING	295.00	
LIONHEART	245.00	ZOO	185.00	
Amiga 600	2750,-	Canon BJ10SX mustesuihku	KYSY!	
Amiga 600 /40HD	4295,-	Canon BJ20 mustesuihku	2895,-	
Amiga 1200	4495,-	Canon BJ200 mustesuihku	KYSY!	
Amiga 4000	15995,-	HP Laserjet 4 600 DPI	10995,-	

Meiltä saat myös PD
sofitt Amigaan ja PC-
koneisiin ja tietenkin
sikalhalvalla!

Tilaa luettelolevy lähet-
tämällä 20,- meille tai
maksa se pankkiin KOP
158530-13016 ja postita
meille kopio kuitista, niin

saat sisällysluettelon
paluupostissa.

Suomalaisia pelejä ja

opetusohjelmia PC-Koneille:

Nero 2000 tietovisailu

2000 kysymystä 100,-

Yleistietovisailu 150,-

DEMO-versio 5,-

Urheiluvisailu 150,-

Kosminen Aikakirja

Seurapeli, tietopeli,

tosi monipuolinen

yms. 195,-

Kheops Suuri Mysteeri

Graafinen Labyrintti/pyramidi

seikkailu. Dungeon Master-

tyylinen. 150,-

Kheops Demo 10,-

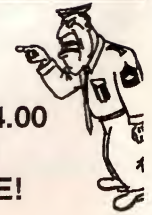
SOUNDBLASTER-äänikortti 795,-

SOUNDBLASTER PRO 1375,-

Pro Audio Spectrum 16 1795,-

KOMENTOKESKUS OY

Postimyynti: PL 391, 90101Oulu PUH: 981-371000 FAX: 981-371011 Ark. 10-20.00 La 10-14.00
Myymälät:Oulu: Pakkahuoneenkatu 24, Helsinki: Snellmaninkatu 25 Turku: Maariankatu 3
KAIKKI HINNAT SISÄLTÄVÄT LVV. PIDÄTÄMME OIKEUDET MUUTOKSIIN ITSELLÄMME!



PELIT

★postti

Luetteko koskaan tätä palstaa? Tuntuu, että kysytte juuri samoja asioita, mitä edellisessä lehdes-
sä! Kertokaa nyt minulle uusia ideoita, uutta kritiikkiä, uusia kehuja, kiititöooss.

Ja osoitehan oli
Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

Salaam teille sinne toimitukseen!

Kirjoitan nyt lehteenne ensimmäistä kertaa, ja siksi näin aluksi hieman kommentteja: (T1 & T2 ovat maailmanhistorian parhaat elokuvat!)

1. Pelit-lehti on varsin erinomainen. Kuitenkin uusien pelien ratkaisujen määrää voisi lisätä, ja ratkaisusta puheen olen: vähentäkää toimituksen henkilökunnan väsämiä ratkaisuja! Annoitte lehtenne 1. numerossa ohjeita: "Parin kuukauden päästä voi olla myöhäistä erittäin suosittujen (tai helppojen) pelien kohdalla...". Itse ratkaisin Indy IV:n parin viikon päästä julkaisusta. Mutta kuitenkin soitin teille, varmuuden vuoksi. Vastaus oli, että ohjeita kuulemma on jo 10. Hah hah! etten sanoisi.

2. Lehtenne laatu on erinomainen. Runsaat värit, hyvä koko ja asiallinen teksti takaavat hyvän jälkimaun. Arvostelijat ovat hyviä, ja osaavat hommansa.

3. Demopelidiskit mukaan ja heti! (No ei väkisin...)

Ja sitten varsinaiseen aiheeseen, joka on seikkailupelien herruus. Minua on pistänyt silmään arvostelijoiden tekstissä se, että välillä keuhataan yhtiön 1 käyttöliittymää paremmaksi kuin yhtiön 2, ja sitten samainen arvostelija arvostelee pelin 2 (presented yhtiö 2), ja käyttöliittymä onkin kuulemma paljon parempi kuin pelissä 1 (by yhtiö 1) ja vieläpä samassa lehdessä! Menikö kaaliin?

Kiistan totuus on se, että tä-



män hetken seikkailupeliyhtiöiden valtiat ovat Sierra On-Line ja LucasArts Games, mutta muitakin on päässyt lähelle, suorastaan vaarallisen lähelle. Siksi jatkuva kilpailu on voimassa ja yhä parempia ja parempia pelejä kehitellään. Mutta myös laitevaatimukset kasvavat samassa suhteessa, mikä ei välttämättä ole hyvä asia.

Oma kantani on, että "ylivoimainen" johtaja on tällä hetkellä LucasArts Games. Sierra tulee huksenhienosti perässä, mutta ei mene ohi ainakaan toistaiseksi.

Seuraavaksi hieman henkilökohtaista vertailua mielipiteideni perustaksi:

Sierra:

- + Loistava grafiikka
- + Loistavat ääniefektit
- + Loogiset ongelmat
- Käyttöliittymä josta en ole koskaan oikein pitänyt, johtunee LucasArtsista...

- Pelien hitaus (386-25)

- Keskinen musiiikki

LucasArts Games:

- + Hyvä grafiikka
- + Loistava musiiikki (systeemi)
- + Loogiset ongelmat
- + Tajuton käyttöliittymä, kuin unta. Nopeakäyttöinen, ++!
- + Pelien nopeus

- Joillain kohti keskinen grafiikka

- Ääniefektit enintään keskinen, saisi samplattuja efektiä niin aijai!

Oikeastaan LucasArtsin käyttöliittymän tekee paremmaksi kuin Sierran se, että siinä on ta-

juttu pieni seikka: kun liikutat pointteria, ilmaantuu alas tekstinä esine, jolle voi jotain tehdä. Sierran liittymässä saa kädellä haroa tietämättömyyden vallitessa. Lisäksi Lucasin liittymä on pelihistorian nopein käyttöä.

Eipä nyt muuta, pitääkö taso korkealla ja kulkekaa voittoa esteenpäin kuten tähänkin asti.

Tuntematon

Kiitos pitkästä kirjeestä. Mekin olemme ihmetelleet, kuinka nopeasti lukijamme ratkaisevat useimmat pelit. Mutta niin se vain on. Ja kun hyvin tehty juttu kuvineen tulee, sen me valitsemme ja muut armotta joudumme hylkäämään.

Demolevyjen mukaan ympäröimistä olemme tutkineet, mutta se valitettavasti nostaisi lehden hinnan pilviin. (Brittilehdet saavat teetettyä niitä niin paljon, että hinta per lehti jää siedettävälle tasolle. Emme siis tarvitse kuin noin 120.000 uutta lukijaa.) Tulevaan purkkiimme on tarkoitus kyllä on demoja pistää, jos se lohduttaisi.

Ja nyt Nnirvin kommentit kirjeesi loppuosaan: "Yhdyn kantaasi LucasArtsissa, heidän seikkailupelejään on nautinto pelata".

Mustikka vai mansikka?

Olemmeko samanarvoisia, eli tulevatko pelit myyntiin Suomessa samaan aikaan kuin ulkomailla?

MuMa

Olemme, tulevat joskus jopa aikaisemmin. Jenkkipelit ilmestyvät Euroopassa usein kuukausia sen jälkeen kun ovat Yhdysvalloissa ilmestyneet. Johtuu siitä, että saksalaiset ja ranskalaiset vaativat oman kieliset pelit ja manuaalit.

Halpapelejä

Mitä ovat halpapelit? Mistä niitä saa?

Star Trek on edelleen rautaa & T.K.

Halpapelit ovat joko muutama vuosi sitten ilmestyneitä pelejä, jotka julkaistaan uudestaan ja myydään huomattavasti halvemmalla hinnalla



tai pelejä, joita ei kehdeta myydä täydellä hinnalla. Niitä saa samoista kaupoista ja postimyyntifirmoista, joista saa muitakin pelejä.

Patalaiskoja

Lehti on periaatteessa suht. hyvä, mutta saisitte keskittyä pelkäämään peleihin, koska kovopuolelta ette tunnu tietävän hölkkäsenpölystä. Tahtoo sanoa, että postipalstalta kaikki muu paitsi peliasiat pois. Kaiken kukkuraksi tunnute olevan patalaiskoja. Ehdottaapa lukija teille sitten mitä tahansa, vastaatte aina tyyliin "ei me jakseta/viitsit/kehdata/haluta". Ja kyllä konsolit tähän lehteen kuuluiivat.

Lupaamme olla tarkempia niiden "kovopuolen" vastausten kanssa! Niitä vain kysytään meiltä niin kalamal paljon. Mutta tuota patalaiska-väitettä en ihan allekirjoitaisi: teemmehän kuitenkin 80 sivua kahdeksan kertaa vuodessa. Useat, sinänsä ihan hyvät ehdotukset joudumme hylkäämään tilanpuutteen vuoksi. Konsolikeskustelu loppui tähän, piste.

Vain seikkailupelejä

Miksi lehdessä on vain seikkailupelien ratkaisuja? Haluaisin 3D-roolipelien ratkaisuja.

The Magic of computer role-playing

Ratkaisupalvelusta irtoaa apua ainakin EOB I:een, Chaoksen kartat ja Dungeon Masterin ratkaisu. EOB II julkaistiin muutama numero sitten, ja Underworldissa meillä tuli teknisiä ongelmia karttojen kanssa. Yritetään saada se jotenkin, samoin UW II.

Paljonko palkkio

Jos lähetan teille ratkaisun, paljonko saan rahaa?

Usea

Et mitään. Emme maksa sinulle rahaa siitä hyvästä, että lähettät meille postia. JOS ratkaisusi julkaistaan, saat palkkion, jonka suuruus riippuu mm. jutun pituudesta, oliko kuvia/karttoja mukana, tekstisi laadusta jne. Muistakaa nyt, rakkaat lukijat: avaamme ja luemme kaiken postin, ja palautamme levykkeenne jos mukana on postimerkillä varustettu kirjekuori.

Ratkaisupalvelu

Lähetin teille ratkaisupalveluun Police Quest I:n ratkaisun. Miksen saanut rahaa?

Ville

Ratkaisupalvelun periaate vielä keran: listassa on mainittu pelit, joiden ratkaisun voi tilata lähettä-

mällä kuitenkin maksusta sekä palautuskuoren. Jos jompikumpi, kutti tai kuori puuttuu, emme lähetä haluamaasi ratkaisua. Ratkaisupalveluun ei oteta lukijoiden lähettämiä juttuja, vaan ratkaisut ovat Pelikirjoissa julkaistuja ratkaisuja.

Arvoisat pelinerot!

Lehtenne on parasta, mitä Suomen pelaava kansa on pitkin aikoihin saanut hyppysiinsä. Ertiyksikiitokset ansaitsee Nnirvi kutkuttavalla tyyllillään. Lehdesänne on tällä hetkellä juuri sopivasti kaikkea, mitä pelifriikki voi toivoa.

Mielestäni MTV3 ansaitsisi piiskaa! Ajatelkaapa, ei yhtään tietesisarjaa ohjelmistossa, tulevissa elokuvissa muutamia leffa, jonka hyvällä tahdolla voi luokitella tietesielokuvaksi. Sanon vain, että "resistance is futile, MTV3", kun Trek-fanit tästä oikein suivaantuivat.

Aliluutnantti
V.S.S. Enterprise D:ltä

Näin on marjat! Jostain syystä Suomessa ei scifi mene jakeluun, kauhukseni on käynyt ilmi, ettei edes Star Wars ole kaikille tuttu. No onneksi avuton suomalaisviihde, typerät visailut ja ulkomaiset idioottisarjat sentään kelpaavat. Valitettavasti Trek-fanit suivaantuivat sen verran liikaa, että Trekin tulevaisuus Suomessa loppui siihen. -nn

Mihin jäi ST?

Vaikka olenkin PC:n käyttäjä, puolustan tällä kertaa ST:n käyttäjiä. Ihmettelen sitä, kun Vuoden Peli -äänestyksessä ei ollut mukana ST:tä. Minun mielestäni kaikkien lukijoiden pitäisi saada äänensä kuuluville. Se siitä "jokaiselle jotakin" -mainoslauseesta. Mihin jäi lehden kannessa mainostamanne ST?

Tapio Vuorinen, Muurame

Hukkui historiaan. Valitettavasti meillä on Mac-lukijoitakin enemmän kuin ST-lukijoita, ja näiden yhteenlaskettu määrä on vähemmän kuin konsolilukijamme(!). Suomessa vallitsevat Amiga ja PC.

A-Max

Mitä A-Max-ohjelmalla tekee? A-Max käsittää 9 levykettä, joista yhdellä on peli Shadowgate. En vain saa kyseistä peliä toimimaan millään. Peli käynnistyy mitä ilmeisemmin A-Maxin kautta. Koneeni on A500 yhden megan muistilla. Mitä pitää tehdä?

Epätoivoinen amigisti

A-Max on MacIntosh-emulaattori, jossa mukana tulee Shadowgate-peli, joka on siis Macin peli, eikä toimi ilman A-Max-emulaattoria. Jotta

emulaattori toimisi kunnolla, se vaatisi myös Macin ROMit. -pa

Uusi kone

Olen vain vaatimattoman C64:n omistaja ja miettinyt uuden koneen ostamista. Olisiko Amigalla ja PC:llä paljon eroja, eli kumpi onmpi kalliimpi? Ovatko ne helppoja käyttää? Pitäisikö pelit ohjelmoida koneeseen?

Hanski Tietämätön

PC:ssä ja Amigassa on täysin eri käyttöjärjestelmä, joten opettelua tarvitset, hankit kumman tahansa. Hintoja ei voi tässä vertailla: ne riippuvat koneen ominaisuuksista ja lisälaitteista (äänikortti PC:hen, Amigassa on itsessään jne). Käy koilemassa kaupassa tai kaverin luona. Katso lehdestämme, minkä tyyppisiä pelejä näihin koneisiin julkaistaan ja päättää sen mukaan.

Ideoita pelifirmoille

Voisiko pelifirmoille (MicroProse, Sierra jne) lähettää omia peliideoita? Kertoisitteko firmojen osoitteet?

Pelle Peloton

Ilmoitan nyt viimeistä kertaa, että jos pelifirmat haluavat yhteydenottoja, he ilmoittavat pelipakettissa, manuskassa tai pelissä osoitteensa tai puhelinnumeron. Jos löydät osoitteen, lähetä ihmeessä ideasi, ei siitä haittaakaan ole.

Mistä kuva?

Voisitteko laittaa arvosteluiden kuviin tekstin, mistä koneesta pelikuva on?

Kysymys

Peli testataan tietyllä koneella, ja samasta ovat lähtöisin arvostelun kuvakin. Testattu-rivi (eli millaisella koneella peli on testattu) on ihan peliarvostelun lopussa.

Lukijoiden vinkit

Toimituksen jutut ovat huippulaatua, mutta minua on alkanut vähän ärsyttää lukijoiden vinkkien laatu. Esimerkkinä olkoon Dune-miniratkaisu, joka oli melko epätarkka.

Arvoisa lukija ihmetteli tietämättömyyttänne jostain hevonen kuusesta pummatusta pelistä: voi hyvä ja pyhä Pietari! Jos te siellä toimituksessa tietäisitte kaiken edes niistä 170 pelistä ja lyhyesti-palstan peleistä, jotka teidän lehdesänne ovat olleet, niin maailma ihmettelisi ja Tupla ja Kuitti olisi teille helppo nappi.

Ja sitten piratismiin. Arvoisat lukijat, kopioiminen kaverilta on tietysti helppo tapa saada peli. Toisaalta kaikki puhuvat, että

konsolit valtaavat pelimarkkinat, mutta onhan meillä sentään megapelit ja eihän tässä mitään ole tapahtunut, joten kyllä mä nyt voin sen X-Wingin kopsata naapurin Vileltä. Mutta onko näin ikuisesti? Viimeisen kipinän tähän valitukseen antoi Wing Commander Super Nintendolle. Joten lopettakaa se kopioiminen!

"Helpopahan sun on puhua, kun et kopsaa, etkä varmaan edes tunne ketään, joka niin tekee", ajattelee Mr Piraatti. Ei, osoittakaa maailmalle, että meitä on, jotka tuemme koneitamme. "No milläs yksinäs näyttelet maailmalle", herjaa piraatti. Vetoa kavereihiisi ja näytä esimerkiksi ja osta Star Control II lähikaupasta. Pidetään tietokoneet pystyssä, eiks jeh!

May all the Trekkies
be with you/Dr. Fador

Yritämme tarkastaa lukijoiden lähettämät vinkit, ainakin pitemmät selkaiset, mutta aina se ei ole mahdollista. Luotamme lukijoihin, että he itse tarkastavat, ja toisaalta, että ahkerat lukijamme oikeasevat. Piratismi on ikuisuusaihe, kiitos vetoomuksestasi, eiköhän muutama piraatti mieti jälleen asioita.

Zool PC:lle?

Tuleeko Zool PC:lle? Pelit 1/93 väitti, ettei.

Täh?

Nnirvikään ei ole erehtymätön ja peruu "tuskin"-sanansa: kyllä se tulee. Anteeksi.

Posti parasta

Olen koko Pelit-lehden historian pitänyt posti-palstaa lehden parhaimpana palstana, nyt päätin kirjoittaa. Nnirville enemmän pelejä arvosteltavaksi, hänen huumorinsa on todella mukavaa luettavaa. Kuvat lehteen kaikista toimituksen ihmisistä. Tyhmille kysymyksille tyhmat vastaukset, niitä on hauska lukea.

Jeesus

Kiitos kiitos, sanoivat Sari ja Nnirvi. Jätetään tyhmat vastaukset tyhmille lehdille. Tyhmistä vastauksista sikiää tyhmää postia, ja sitä ei kai halua kukaan.



Onnea

Olen tilannut Pelit-lehteä alusta asti, enkä ole valittamasta pahemmin löytänyt. Olen myös huomannut, että lukijoillanne on ollut erittäin hyviä ideoita lehden parantamiseksi, hyvänä esimerkkinä käy sarjakuvan toteutuminen. Paljon onnea loistavalle lehdellenne ja jos sama tyyli jatkuu, niin hyvin menee! P.R.-Boy

Ihan itseänikin harmittaa, kun näitä kehukirjeitä tulee niin mahtavasti. Olen samaa mieltä, ideat ja kritiikki on ollut mainiota ja runsasta, tarpeeksi en voi koskaan niistä kiittää. Jatkakaa tekin samalla tyyllillä, niin menee tosi hyvin!

PC:n pelit Amigassa

Voiko PC:n pelejä pelata Amigassa? Mitä ovat PC-emulaattori ja A386SX-20-kortti Amigaan? Julkaisettehan

PC-emulaattori on ohjelma, joka emuloi PC:tä Amigassa. Commodoren A386SX on kortti, joka itseasiassa sisältää koko PC:n oleellimmat osat. Kortista on nykyään 25 MHz:n versio. Myös muilla valmistajilla on vastaavia kortteja. Osa PC:n peleistä toimii pelkästään emulaattorilla, osa vain, jos koneessa on emulaattorikortti, asia täytyy pelikohtaisesti kokeilla. Jos peli toimii kortin kanssa, sopivuutta voi vielä parantaa ostamalla Amigaan PC:n näyttöohjaimen.

Typerää

Eikö teidän mielestänne ole typerää julkaista kysymyksiä, joihin ei vastata? Melkein joka lehdessä PelitSeis-palstalla on kysymyksiä, joihin ei vastata.

Kyllästynyt

Ei ole, koska kysymysten lähettäjät tarvitsevat apua, mutta emme voi tietää kaikkiin peleihin jokaiseen kohtaan vastausta, mutta sen sijaan joku lukijoista yleensä tietää. Katso-pa vain tämänkin lehden Max & Moritz -palsta, siellä on pinkka vastauksia edellisten lehtien Seis-kysymyksiin.

Valitus

Liian moni kirjoittaa, että Pelit olisi paras maanpäällinen tietokonepelilehti. Ja p****! Minä en valitettavasti löydä lehdestä ominaisuuksia, jotka tekisivät siitä parhaan. Miksi? Koska luen säännöllisesti brittilehtiä. Pelit on niihin nähden vaatimaton, koska Pelit ilmestyy liian harvoin, siinä ei ole demodiskejä, ratkaisuja on liian vähän ja samoin sivuja.

V-M Pasanen

Ja loppuun Pasanen oli piirtänyt hienon sarjakuvan, jossa hän pistää Pelit-lehden roskiin. Älä, myy kirpparilla, saat rahaa! Ja muutaman vuoden kuluttua vielä enemmän, kun Pelit 1/92 on keräilyharvinaisuus...

Demodiski käsiteltiin jo. Ilmestymistiheys ja sivumäärä ovat niinkutsutussa korkeammassa kädessä. (Jos se olisi meistä kiinni, kantaisit kerran viikossa kottikärryillä Pelit-lehteä.) Mekin luemme säännöllisesti brittilehtiä, mikä sen hauskeempaa kun sellaisia arvosteluja, kuten The Onessa julkaistu arvostelu Mindscape Legendistä, missä asiantunteva arvostelija ei ollut päässyt maan alle varsinaiseen peliin lainkaan. Me yritämme olla luottettavia, toivottavasti se ei ole väärää politiikkaa.

Mikä kone

Minkä koneen ostaisin, minkä äänikortin ostaisin, minkä joystickin ostaisin...

Liuta kirjoittajia

Mistä minä tietäisin! En tiedä hintoja kuin suunnilleen, 386 PC 40 megan kiintolevyllä maksaa noin X markkaa, mutta jos siinä on 100 megan kiintolevy, noin tonni lisää, jos siinä on näyttö A, tonni lisää, jos näyttö B, tonni lisää jne jne. Käytetty on aina halvempi, mutta mitä ohjelmia, lisälaitteita (käyttöjärjestelmiä) siinä on, hinta vaihtelee. Joystick-testi oli numeroissa 1 ja 2, äänikorttisesti tulee alkusyksystä. Olkaa kilttejä, alkää enää kyselkö hintoja ja itsellenne sopivinta konetta!

Sierrasta

Minkä ihmeen takia Sierran pelit saavat yleensä hyvät pisteet, minusta ne ovat yhtä kiinnostavia kuin marjan poiminta. Jutustehdotuksia: Atk-tavaroiden postimyynti, äänikortit ja CD-pelit.

Urpo J Potkukelkka

Mutta Urpo, marjan poiminnan hauskuus on suoraan riippuvainen poimintaseurasta! Äänikortit toteutuvat (kts. edellinen kysymys), muut laitettiin korvan taakse.

286

Minulla on PC 286 VGA. Voiko koneellani pelata Monkey Island I:stä tai Street Fighter II:sta?

PC is the best

Monkeyn pitäisi pyöriä, mutta Street Fighter II:n pitäisi ensin ilmestyäkin PC-versiona.

Tetris-ennätys

Simo H. kertoi lehdessä 1/93 Tetris-ennätyksensä Amigalla olevan 61 600 pistettä. Minun

ennätykseni PC:llä on 24 742. Väitän, että äärimmäisen harva pelaaja pääsee PC-Tetrikessä yli 25 000 pisteen. Amigan ja PC:n Tetris-tulokset eivät ole vertailukelpoisia.

Markku S.

Lyökääpäs minun ennätys, 62 000 pistettä SuperTetrikessä!

Nnirvin naama

Miten olisi kilpailu "piirrä Nnirvin naama"?

Eräs

Vautsi, upea idea. Mikä ettei.

Kaikille oma lehti

Heippa te maan MADoset. Tiedoksi teille lukijat, että jos te kaikki saisitte juuri haluamanne lehden, tulisi erilaisia lehtiä yhtä monta kappaletta kuin lukijoita. Hyvää koulua kaikille koulu-laisille ja onnellista vuotta 93.

Pakke

Hieno oivallus ja totta kaiken lisäksi. Kiitos, Pakke.

Trekkifaniksi

Kertokaa, mihin osoitteeseen lähtyy kumartaa, jotta pääsee liittymään Star Trek -fanien lahkoon.

Trekin muistoa sureva

Osoite on Suomen Star Trek -seura, PL 48, 85501 Nivala.

Ongelmia Ultima Underworldissa

Ostin UW:n syyskuussa 91. Pelin asennointiohjelma on mätä. Ensimmäinen asennointi onnistui, mutta seuraavat eivät. Sama vika toistuu muissa (386/486) koneissa. Myös kahdella kaverillani on sama ongelma. Eikö ongelman pitäisi johtua muistin vähyydestä, sillä olen ladannut muistin QEMM:llä.

Toinen asiani on, että kaverini kanssa väänsimme ennen joulua King's Quest 6:n läppärit, eikä niistä ole kuulunut yhtään mitään. Mistä saa Indiana Jones IV:n previkoita?

Hullujenhuoneeseenko?

Ultimasi vika johtuu todennäköisesti QEMM:stä. Luepa muistijuttu tästä lehdestä. Ratkaisuja tulee meille uusista peleistä kustakin noin 20 kappaletta. Luemme kaikki, odotamme kunnes ratkaisujen tulo tyrehdyt, valitsimme parhaan, jonka saatamme julkaista. Loput palautamme ratkaisun julkaisun jälkeen. Joten aikaa saattaa kulua noin neljä-viisi kuukauttaakin. Previkoita ei saa mistään, ne ovat demolevyjä.

Roolipeleistä

Olen samaa mieltä roolipelijuttujen lisäämisestä kuin numerossa 2/93 kirjoittanut "role playing forever". Ehdottaisin roolipeleille aukeamaa, jonne voitaisiin kirjoittaa vinkkejä muille aloitteleville roolipelajaajille, sekä keskustelua muiden jo kokeenempien pelaajien kesken. Hienoa, että toteutitte julisteen! Jättäkää Wallu ja Wexteen rauhaan ja antakaa heidän tehdä työtään.

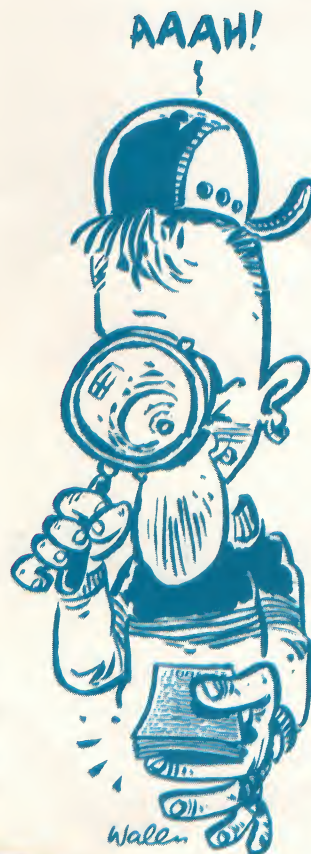
Zornac

Roolipelijuttu on tulossa, palstasta en niinkään tiedä. Mitä otamme pois sen tieltä? Ja toimisiko se keskustelufoorumina, eli keskustelisteiko te siellä? Millaisia roolipelejä käsittelemme, niitä kun on jumalaton määrä? Tulisiko siitä sitten roolipellen Max & Moritz? Mitä? Tahdon lisää keskustelua. – Tuija.

Meistäkin juliste on hieno! Ei kahta suurta W:tä rauhaan saa jättää, ahdistelkaa vain, jospa yltyvät vielä parempaan.

Tilaa

Lehden laadun parantamiseksi: jättäkää 256-väriset sivut pois ja muuntakaa ne vaikka 16-värisiksi, koska korkea hinta johtuu aivan varmasti lehdenne ulkoisesta laadusta. Kun aina valitatte, että sivuille ei mahdu, niin pienentäkää kirjaimia. Tai sitten marginaaleja: teksti voisi alkaa 0,4 sentin päästä sivun laidasta.



Ihmettelen myös, että julkaisette vanhojen pelien ratkaisuja, esimerkiksi Maniac Mansion.

T.H.

Kultaseni, uskopa huviksesi, että painotekniikalla saadaan aikaan vain 4-värisiä sivuja...

Värikkyys maksaa tietysti, mutta uudella tekniikalla toteutettuna ei kuitenkaan kohtuuttomasti. Toinen vaihtoehto olisi tehdä kokonaan tai osittain mustavalkoinen Pelit. Sitä ette tahtone sentään?! Kuinka pieniksi ne kirjaimet pitäisi pienentää? Marginaalit ja fontit ovat taitollisia elementtejä: haluamme säilyttää lehden hyvän ulkonäön. "Vanhojen" pelien ratkaisuja toivotaan valtavasti: katsopa vain esimerkiksi PelitSeis-palstaa, niitä eniten kysellään.

Formula One Grand Prix

Odotin Pelit-lehteä 1/93 kuin lehmä laitumelle pääsyä, erityisesti Formula One Grand Prixin arvostelua. Miksi arvostelijana oli Talasmaa, koska hän ei ymmärrä simuja? Ne, jotka eivät ole pelanneet FOGP:tä saavat kuvan, että peli on täysi susi, koska siinä ei saa paukauttaa 300 km tunnissa lippumiehen päältä ja nauttia sitten siitä, kun raajat lentelevät. Todella ikävää on lukea arvostelua, kun tietää pelin olevan paras laatuaan!

Ja sitten toinen juttu: väitän, että jos olisin ostamassa PC:tä, minun kannattaisi sijoittaa markkani 486-pohjaiseen koneeseen 386:n sijasta. Tietääkseni 386:lle ei ole overdrive-prosessoria? Ja silloin, kun 486:sta loppuu puhti maksanevat nuo od-prosessorit pari kolme tonnia, nythän hinta on 5-6 tonnia, mallista riippuen?

MMEKE

Tarkoituksena ei ollut antaa kuvaa, että F1GP on täysi susi, uupuvathan antamani 84 pistettä vain kuusi pistettä huippupelin rajasta. Kuten jo arvostelussani kerroin, kyseessä on realistinen, ammattitaitoisella vektorigrafiikalla toteutettu simulaattori. Sen sijaan F1GP:n kiinnostavuus laskee ensimmäisen kymmenminuuttisen jälkeen kuin lehmän häntä ja peliä voi suositella vain autopelifriikeille.

Jos vain kukkaro antaa myöten, on 486 monien pelien kannalta parempi investointi kuin 386. Overdriven hankkimisen sijasta prosessorin vaihtaminen on järkevämpi tapa saada lisää puhtia koneeseen. Paljon riippuu kuitenkin alkuperäisestä emolevystä, joten mitään yleispätevää ohjetta ei voi antaa. Aloituskooneeksi 486SX-25:kin on hyvä vaihtoehto – kunhan varmistaa että prosessori on vaihdettavissa 486DX:ään ja 486DX2:een.

TJ Talasmaa

max moritz

Pojat, joit' ei saatu hyviks,
nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Max

Vinkit alkoivat mennä niin sekaisin ja olla niin monella palstalla, että päätimme yhdistää kaikki vinkit Maxiin ja Moritziin. Eli lukijoitten vastaukset PelitSeis-palstalle löytyvät nyt täältä.

Jos suinkin mahdollista, lähettäkää pitkätkä vinkit levykkeellä. Levykkeen päälle ehdottomasti oma nimi, sisältö ja konemerkki, kiitos. Ja osoitehan on:

Pelit
Max & Moritz
PL 64
00381 Helsinki.

Ultima Underworld II

Jos palvelijat ovat jo lakossa, aloita uudestaan, sillä kysymyksessä on bugi etkä saa koskaan peliä läpi.

Eli kun Nanna ruikuttaa palvelijoiden kovaa kohtaloa, älä sano yhtään poikkinasta sanaa ja lupaa puhua Lord Britishille. Käy vaikka jossain muussa maailmassa, palaa takaisin ja puhu Britishille. Jos palvelijat eivät mene lakkoon, niin homma on selvä (siis tarkkana tallennusten kanssa).

Viemärien Reaperin luolassa on kasvi, jota käsittelemällä ilmestyy erittäin käyttökelpoinen taikamiekka. Myös asevaraston avain löytyy täältä.

Scintilluksen akatemian päässä odottava Vault: mikäli törmäät näkymättömään teleporttiin, joka heittää sinut alkuun, olet ollut oikeassa paikassa. Seuraavalla kerralla mene mutkasta ennen teleporttia suoraan seinästä läpi. Arkkuhuoneen nurkasta pääsee (jos on fraznumhanskat) näennäisesti tyhjään huoneeseen. Tutki lattiaa huoneen keskustassa.

Niirvi

Ultima VI

Kun tapat jonkun, kannattaa ottaa ruumis. Sen jälkeen paina ukkosi nimeä, ota valikosta pussin kuva ja sitten paina ruumiin kuvaa. Näet mitä tavaroita ruumiilla oli.

Aki Rytkönen

Quest for Glory 3

Jos hahmosi on fighter-tyyppiä, lopun pahat pojat (demonit) saa tappettua käyttämällä pelkästään taikakilpeä vihollisen iskujen torjuntaan: kun joku lyö kilpeesi lyöjä menettää itse energiaan.



Railroad Tycoon

Rehellisin tietämäni tapa saada osakkeiden arvo nousemaan on seuraavaanlainen:

Alussa älä ota enempää kuin 2 kertaa velkaa lisää.

Rakenna 3 asemaa, joista yksi on erityisen kaukana muista. (Se tuottaa enemmän ja sillä välin, kun yksi juna kulkee pitkää rataa, on sinulla toivottavasti toinen juna menossa lyhyempää rataa, joka taas tuottaa rahaa useammin). Kun rahaa alkaa kertyä noin miljoona puntaa maksa yksi veloistasi ja rakenna lisää rautatietä.

Pian sinulla pitäisi olla niin paljon rahaa, että voit rakentaa paljon siitä kärsimättä. Tee hintasota pahimpia kilpailijoitasi vastaan ja varmista voitto tekemällä ensin signaltower kilpailijan kaupungin viereen, sitten voit rakentaa tilalle depotin (vaikka se olisi vain yhden ruudun päässä kilpailijasta-

Darklands

Linnoista saa ostettua parhaimmat hevoset (Superb horse). Pahojen linanomistajien tappamisesta saa myös runsaat virtuality-pisteitten kohotukset. Jos matkallasi vastaan tulee joskus mökki, odottele ulkopuolella. Jos mitään ei ala tapahtua, mökissä ei luultavasti asu noitia, jos noita kuitenkin asustelee mökissä hän hyökkää kimppuusi. Mökkiin ei taas kannata rynnätä sisälle, tämä vähentää virtuality-pisteitä siinä tapauksessa ette siellä asuukin vain tavallinen eukko.

Örkki

Tavallisia vihollisia saa kaadettua helposti myös kivillä, kannattaa nimittäin lähteä aina karkuun ja jatkaa kivitystä.

Örkki

Red Baron

Moraalisesti epäilyttävä vihje: tehtävän alussa kannattaa ampuvia omia koneita sen verran että ne lentävät huonommin ja saat enemmän pudotuksia. Lennoille kannattaa lähteä aina yksin, mikäli taitoa riittää.

Örkki

Star Control II

Jos haluat rahaa, myy Planet Landereita Maan asemalla. Esimerkiksi jos sinulla on vain yksi Planet Lander, voit silti myydä niitä satoja.

Örkki

Civilization

Kun aloitat pelin ota melko pieni saari jottei ole vastustajia samalla saarella (ainakaan paljoa). Perusta kaupunki pienen saaren rannikolle. Älä rakentaa settlerssejä kaupungissa. Kun olet saanut uudisraivaajajoukon rakennettua mene sillä seuraavalle kohdalle rantaa ja perusta kaupunki. Jatka näin kunnes saaren merenrannat ovat täynnä kaupungeja. Nyt muut kansat eivät pysty valloittamaan kaupunkijasi, koska he eivät pysty rantautumaan saarellesi.

Jussi ja Jarkko

Ultima VII

Käynnistä peli komennolla ULTIMA7 ABCD. Muista painaa välilyönti ennen ABCD:n kirjoittamista. Paina Alt-näppäin pohjaan ja painele numerot 255, jolloin kursori siirtyy yhden merkin verran oikealle. Näin peli lataantuu editointitilaan. Paina pelin alettua F2, jonka avulla voit muuttaa lähes kaikkea mitä pelistä löytyy. Voit esimerkiksi siirrellä vuoria. Painamalla F3 tulee näyttöön Britannian kartta, josta voit valita paikan mihin mennä.

Jussi ja Jarkko

Falcon 3.0A

Falcon versiossa 3.0A voi vuorokauden alkoja vaihtaa painamalla shift+T. Vinkki voi toimia muissakin versioissa.

Örkki

si). Pistä yksi juna menemään hintasodan ajaksi uusiman depotin ja kilpailijan välille, niin saat haettua kaupungista enemmän tavaraa ja voitat hintasodan.

Tämän jälkeen, jos osakkeesi ovat kaikkein arvokkaimpia, ainoa tehtäväsi on tehdä koko ajan lisää rautatietä.

Tärkeintä on muistaa, että osakkeiden arvon nousuun vaaditaan koko ajan LISÄÄ tuloja, rahaa, tuotua, kahisevaa, mitä vain, mikä liittyy näihin edellämainittuihin asioihin. Rahaa taas saa tekemällä koko ajan lisää rautatietä ja hintasotia. Muista rakentaa postilaitos ensimmäisiin kaupunkeihin.

Kannattaa aloittaa Euroopasta. (Paremmat junat alussa, enemmän kaupungeja). Jukka

Black Crypt

Estoroth Paingiver kyseli, miten kuolee tason 14. hirviö. Kun kaikilla ukoilla on possession-suojat, ei possessor-demoneista ole edes kunnon vastusta. Varsinkin kun annat Disrupt-Quake-Fire-Maellstrom-loitsusarjan palaa.

Antti the Fearless Warrior

Future Wars

Lehdessä 6/92 nimimerkitön kyseli, miten selvitä konekaappareiden vankilasta. Heitä kapseli tuuletuskanavaan ja peitä se päivän (itse asiassa tulevaisuuden) sanomalehdellä (metrohallista). **James Tiberius Kirk** kyseli miten saada arkku auki. Yksinkertaisesti operate case, jonka jälkeen mene arkkuun makaamaan. Tulevaisuudessa juuri ennen Crughoneiden alukseen nousua ota näkymättömyyspilleri ja kiipit kovalla vauhdilla laatikoiden taakse ja avaa laatikko. Nyt alkaa kinkkinen juoksu alakertaan tietokonehuoneeseen. Siitä selvittyäsi sinun pitää vielä ajan puitteissa ehtiä seitsemännön kerroksen pakoalukseen ja kaikki on ohi.

Space Quest II

Mikael Sarialle: Puzzlen saa alusta, huoneesta, josta saa puvun. Mene keskelle vaaleansinisiä lokeroita ja kirjoita "open locker" ja "take puzzle" sekä "take supporter".

Roger Wilco

Laser Squad

Toimitus kysyi tehtävää 5 (Paradise Valley). Maanalaisiin luoliin pääsee, kun etsii paikan, joka on täynnä pensaita. Paikka on kierukan muotoisten kallioiden vieressä. Mene kallion polkuja pitkin. Viimeisessä ruudussa ilmestyt maanalaisiin luoliin.

Tark'ampuja

Larry 1

Apua **täysin jumittuneelle:** Uimaltaalla riisuudu ja hyppää veteen. (Go to swim.) Anna naiselle omena.

Vinkkien viljelijä

Colorado

Timolle, Juholle ja Jannelle: Maassa olevia esineitä voi ottaa työntämällä tikkuja vastakkaiseen alakulmaan, minne ukko katsoo. Paina nappia! Kivääri pitää ladata joka laukauksen jälkeen, alussa se



Dark Queen of Kryn

Aragonille Pelit 7/92: Hawkblyffissa sinun täytyy löytää Book of Amrocar erästä tornista temppelistä. Ennen kuin menet temppeliin, mene jalokivimyynjän luokse. Pyydä häneltä passeja, joita tarvitset liikkuaaksesi temppelissä. Pääset ulos, kun olet löytänyt Book of Amrocarin.

Mene sitten visiitille haltioiden salattuun valtakuntaan (Trilomanista itään). Suorita kuninkaan ja kuningattaren antama tehtävä ja saat heiltä Iron Dragon Scalen. Mene sitten

Blackwater Gladeen, käytä Iron Dragon Scalea Tremorin luolan oveen ja pääset sisään. Anna Scale Tremorille ja lohikäärmeet kuljettavat sinut Gnomien linnakkeeseen Aldina-nachruun. Siellä mene toiseen kerrokseen ja etsi Gnomien kuningas, joka onkin drakoniaani. Mene ensimmäiseen kerrokseen ja "laituriin luo". Matka jatkuu sieltä Tower of Flameen.

Kaz the Monotaur

Lord of the Rings

Gandalf kyseli Gimlistä. Gimli on Rivendelin kellarissa. Käytä perception-taitoa seinällä olevan viimeisen hyllyn vieressä. Ota viinipullo ja yritä mennä seinän läpi.

Lorienin pääset näin: kun tulet Moriasta Frodo ja Sam hobnapataan. Etsi siita, jolla seisoo haltia. Puhu haltialle ja sano "elrond". Haltiat vievät sinut Lorienin portin lähelle. Etsi puu, jossa on valkoiset tikkaat. Dol Gulduriin pääsee näin: kun näet tiellä Klonkun (Gollum), huuda jotain haltiakieltä (en muista mitä!). Klonkku kertoo salareitistä Dol Gulduriin. Klonkku liittyy ryhmään. Jos jätät reitillä Dol Gulduriin jumiin, mene jonkun ohuen puskan läpi. Käytä ensin perceptionia. Dol Gulduriin pääsee ison kiven vierestä. Vankikopit saa auki picklockilla. Sam on alimmaisessa ja Frodo ylimmässä kerroksessa. Aragorn>



ei ole ladattu. Lataaminen tapahtuu taas vääntämällä tikkuja vastakkaiseen yläkulmaan, minne ukko katsoo ja nappia painamalla.

Karhut voi tappaa monella tavalla. Ammuskele kiväärillä kunnes nallukka kuolee, toinen tapa on odottaa, kunnes nalle lyö, astua eteenpäin nallen luo, lyödä, ja kävellä heti taaksepäin. Käytä puukkoa. Intiaanikylässä sinulla oleva pimeys on ilmeisesti virhe ohjelmassa.

Vinkkien viljelijä

Larry 2

Lasse Rautiaiselle: Älä missään nimessä syö ruokaa, se on myrkytettyä. Onko sinulla pitkä vaaleat ja naiselliset hiukset? Jos on, etsiydy

hotelliin. Mene ikkunan lähellä vasemmalle näkösuojaan. Vaihda bikinit päälle. Tunge bikinien yläosaan rahaa, ja voila! Larry on vaihtanut sukupuolta!

Vinkkien viljelijä

Codename: Iceman

Putelle: Osta sanomalehti hotellin terassilta ja naikkonen kertoo soittopyyntöistä.

P&K Co.

Space Quest 2

Antti Hille: Kirjoita "hold breath" ja juokse lujaa luolan läpi ja ota timantti. Takaisin tullessa muista taas pidättää hengitystäsi. Sitten kiipeä

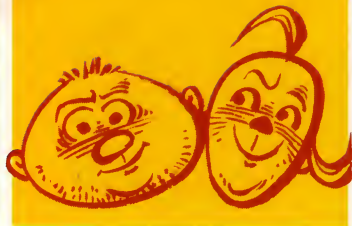
vanhaan puuhun ja aikasi siellä rytmistelyäsi kävele metsämiehen ansaan (oikealla). Kutsu metsämiestä pari kertaa ja donkkaa sporella miestä ja ota avain ja avaa ovi. Muista ottaa lähtiessäsi köysi kiveä. Huomaa, sporen vaikutus kestää vain hetken.

P&K Co.

The Two Towers

J.K:lle: Kun ukkeli tulee vastaan, hyökkää kimpuun. ukko onkin Gandalf.

Gandalf-harmaa



Moritz

Flood

Atari ST

Ruudussa 1 mene ylös ja oikeanpuoleisessa kerroksessa mene ylhäältä luettuna kolmanteen kerrokseen ja hyppää vasemmalle.

Henry Turunen, Kuopio

Elite ja Elite+

Kun kone kysyy koodeja, kirjoita SARA ja seuraavaksi oikea koodi, saat kaikkea kivaa. Elite+ssa pitää kirjoittaa SARAN sijasta SUZANNE.

Dr. Fador

Spindizzy Worlds

Planeetan valinnassa kirjoita Edit isolla E:llä. Tämän jälkeen E-näppäimellä pääset editoriin, jossa voit suunnitella itse kenttiä. Help-näppäimellä saa apua.

Dr. Fador

Starglider 2

Pysäytä alus, surவை f pohjaan, laita pause päälle ja kirjoita väliyöneillä kuorrutettuna "were (tai we are) on a mission from god". Fuel, laser ja shield pilarien vasemmalla puolellasi pitäisi laskea puoliväliin. Näin saat rajattoman energian ja polttoaineen. K-näppäimen pitäisi antaa sinulle kaikki aseet.

Dr. Fador

Heroes of the Lance

Taso 1: Etsi paikka, jossa pylväs tukkii kulkusi oikealle, siinä on ovi. Mene siitä etelään ja näet suuren kiven tapaisen salaoven. Mene siitä.

Taso 2: Etsi iso kuoppa, jonka takana on ihmisiä ja Baaz drakolainen. Tapa ne velhon ja tempeliritarin loitsuilla ja hyppää kuopan yli. Etsi paikka, jossa on paljon isoja kuoppia peräkkäin. Tapa toisella tai kolmannella kivellä oleva vihollinen Hold person ja Magic missile -loitsuilla. Hypi kivetä kivetä ja mene salaovesta sisään.

Taso 3: Harhaile käytävissä kunnes löydät paikan, jossa on pienin

Shadow of the Beast

Lähde ensin vasempaan päin ja mene puun sisään. Etsi avain ja patsas, joka sylkee tulta ja heittelee kristallipalloa. Hakkaa palloa, saat ampumiskyvyn. Mene teleporttiin ja tikkaita ylös ja oikealle. Ammuskele monsteri, joka ilmestyy eteesi, mutta varo koskettamasta sitä. Nyt etsi avain ja voimalyönti. Hakkaa demoni ja mene sen takana olevasta ovesta.

Kiipeä kaivosta ylös ja juokse oikealle niin kauan, että saat uuden linnakkeelle. Älä mene heti ovesta, vaan hae ensin soitu seinältä oven jälkeen (siis ulkona). Etsi sisältä jakoavain ja

sinko ja mene tulittamaan kolmipäinen lohhari tuusannus-kaksi singollasi. Tämän jälkeen juokse ovelle, jossa on kyppäri ja mene sisään. Pääset lento-osuuteen. Lennä aina vain oikealle.

Kun pääset juoksentelemaan hautumaalle, älä ota ihan kaikkien kiven alla olevia pulloja, koska osa niistä on energiankuluttajia. Kun saavut otuksen luo, joka hakkaa nuijalla taivaasta sinua kohti, tiedät, että olet oikeassa paikassa. Nuiji siis monsteri ja olet läpäissyt pelin.

Lyhyestä vinkki kaunis...

Carl Lewis Challenge

Amiga Saat huomattavasti kovemmat vauhdit rynnäköimällä joystickia ja hiirtä samanaikaisesti.

Ville V. ja Alexi A.

North And South

Amiga Tuhoo silta heti alkajaisiksi taistelussa. Jos hevoset ehtivät ylittää sillan, tuhoaa kivet.

Ville V. ja Alexi A.

Harley Davidson

Amiga Aja aivan tien oikealla reunalla, näin väistät esteet. "Drag Recessa" aja oikealla reunalla ja paina täysillä. Yleensä tuloksena on 400.

Wolfenstein 3D

PC Käynnistä peli käskyllä WOLF3D -GOOBERS. Sen jälkeen paina alas vasen shift, alt, backspace ja sen jälkeen tabia ja jotain kirjainta. Paina yhtäaikaan pohjaan M, I ja L ja saat vaikka mitä.

Ville Hevonkorpi

Turtles Coin-Op

Paina pelin aikana U:ta, saat loppumatot elämät, mutta jos otat pizzan ne menevät pois.

Jussi Varjoranta

Night Hunter

Amiga, ST Kuuden ruudun koodi on JPB.

Henri Turunen

Dragon's Lair II

Amiga Kirjoita warp-piruudun näkyessä "get mordroc dirk" välilyöntien kera.

Janne Kiviluoto

Atomic Robokid

Amiga Kirjoita alku-ruudussa tuesday 14th ja saat loppumattomat elämät.

Peluri

Rodland

Amiga Paina pelissä viisi kertaa helppiä.

Ville Hurmalainen

Cabal

Amiga Kirjoita pelissä schlika ja paina F2 hypätäksesi tason.

Ville Hurmalainen

Robocop II

Amiga Kun peli pyytää painamaan fireä, kirjoita serialinterface.

Ville Hurmalainen

Wings

Amiga Konekiväärin jumittuessa pidä fireä pohjassa ja pian taas lyijy liittää.

Jussi Järvinen

Street Fighter

Amiga Kirjoita kesken pelin "streetcheat".

Jussi Järvinen

Rick Dangerous

Amiga Paina help-näppäintä ja saat loppumattomat elämät.

Jussi Järvinen

Knights Of the Sky

Kun yrität lähteä lentoon, etkö saa tehoa? Paina yhtäaikaan ctrl, alt ja F1 pohjaan ja kokeile uudestaan.

Kari -81

Fire Power

Paina: - = vauhti kovenee, + = vauhti hiljenee.

Kari -81

Lethal Weapon

Amiga Tasokoodeja, joilla saa 99 lipasta ja lisäelämiä: Tehtävä 1 = irurei, tehtävä 2 = myebue, tehtävä 3 = ticelt ja tehtävä 4 = ctlyoa.

Johannes

Flashback

Amiga Tasokoodit: easy = back, loup, cine, good, spiz, bios, hall normal = play, toit, zapp, lynx, scsi, gary, pont difficult = clop, cara, cale, font, hash, fibo, tips

Johannes

Risky Woods

Amiga Kirjoita alku-ruudussa RIP, saat seuraavat cheatit päälle:

F1 = nostaa energiaa ja lisää elämiä
F2 = hoitaa pikkurahaa ostosten tekemiseen
F3 = sivuuttaa aikarajan
F4 = katapulttaa seuraavaan tasoon

Johannes

Golden Axe

Amiga Kun tulet hahmon valintaruutuun, paina jotain numeroa väliltä 2-8 niin pääset kyseiseen ruutuun. Muis-ta ensin laittaa hahmot oikeaan järjestykseen ja paina numeron jälkeen nappia.

L. K. Lindgren

Space Quest I

Avaruusalus Arcadan pakokapselissa katsele nappeja ja paina nappia johon varoitetaan koskemmasta. Pääset King's Questin vuoristoruutuun.

Jussi ja Jarkko

Test Drive I

Paina ajon aikana Z- ja X-näppäimiä, autosi lähtee kuin raketti.

Jussi ja Jarkko

Street Rod 1

PC Jos olet rahapula ota Chevrolet Master Deluxesta moottori ja vaihteet irti. My auto haluamallasi summalla noin 10 000 -25 000 markalla.

Jussi ja Jarkko

Simpsons

Amiga Nelostason loppupuolella saa superhyppyn painamalla välilyöntinappulan pohjaan ja normaalia hypynappulaa samanaikaisesti. Viitostasossa saa 1. kerroksen oven auki numerolla 14. Toisessa kerroksessa numero on 32. Kolmas kerros 11. Nel-

jäs kerros 41. Viides kerros 21.

Jussi ja Jarkko

Star Goose

PC Paina F1 pohjaan, energia ei kulu.

Pekka Pyrhönen

Arkanoid

PC Paina F9, voit tehdä ja valita kentän.

Pekka Pyrhönen

Mega-Lo-Mania

PC Pisteestä voi hyppiä ruutuja eteenpäin, pilkunäppäimestä voi mennä ruutuja taaksepäin.

Mikko Leväharju

Troddlers

Amiga 10 ensimmäisen tason salasanana: buildit, nosweat, pyramid, clearout, spinx, quater, centerin, redgems, crossed, skiparound

Jussi Norio

Parasol Stars

Amiga Pelin aikana kirjoita cynix ja paina: C=krediittejä, D=kuolema, X=seuraavaan tasoon, B=bonus tausta, F1-F10=hyppää tasoja

Jussi Norio

The Simpsons

Vastaus Jennille: Mene veden päällä olevan oksan niin päähän kuin voit. Odota siellä, kunnes krokotiili nousee vedestä. Hyppää sen päälle.

Jenni's little helper

välein 4 ovea. Etsi paikka jossa on rinnakkain 3 ovea. Molemmissa paikoissa kuuluu kuuluu mennä viimeisestä ovesta. Löydät kohta suurta kiveä muistuttavan salaoven.

Muista muutama vinkki tälle tasolle: hämähäkin saa nitistettyä kun hakkaa miekalla alaviistoon, peikkoon kannattaa käyttää aina Hold person- tai Web-loitsuja, pienen lohharin saa ahdistettua, kun juoksee sitä päin suojat päällä. Älä häitäänny, vaikka suojasi menisikin pois päältä, sillä lohhari ei pysty henkäisemään niin kauan kun juokset. Mutta jos paikalle tulee toinenkin vihollinen, valmistelee suojat, hakkaa toinen monsteri ja jatka ahdistusta. Lohharin voi tappaa Combat-valon palaessa lyömällä alaviistoon. Lohhari häviää, kun menet ovesta.

Lohikäärmeen luolassa ahdistaa lohhari hypyllä oikealle. Kun olet päässyt lohikäärmeen henkäyspiiriin alle, ahdistaa se juoksemalla oikealle niin kauan, että löydät Mishakalin laatat. Käytä niitä velholla ja käytä Final strike -loitsua. Seurueesi kuolee, mutta oletan sentään läpäissyt pelin.

Jarkko Saarinen

Motorbike Madness

Motskaria ajaessasi käänny sivuttain ja aja täysillä reunassa. Sinun pitäisi päästä varikolle ja seuraavaan rataan.

Johan Viitanen

Hunter

Jos sinulta on kulunut esimerkiksi kymmenen panosta pistoolistasi ja otat auton, jolla on vähintään kymmenen pistoolin panosta, saat amukset täyteen kun lähdet autosta.

Aki Rytönen

Pinball Fantasies

Kirjoita minkä tahansa flipperin alkuruudussa ennen pelin aloittamista digital illusions välilyöntien kanssa ja et voi enää menettää palloa. Kirjoittamalla extra balls saat 5 palloa kolmen sijasta.

Aki Luukkonen

Action Replay -osoitteita

Putty	c71c80	elämät
Rampart	c1019d	aika
	c123ed	tykit
Lethal Weapon	c1a1d5	lippaat
	c1a1d9	laukaukset/lipas
	c1a1cd	energia
	c1a1c9	elämät
Wing Commander	c4b35f	etusuoja
	c4b351	takasuojat
Johannes		

Zool

Tasossa 2.2 sinun täytyy etsiä kirja, johon ilmestyy nuotteja. Soita ne, muuten et pääse tasoon 2.3. Kun ruudussa lukee push fire to start game ja Zool kikattaa, kirjoita goldfish ja taustan pitäisi välähtää. Pelin aikana painamalla I tulot näkymättömäksi ja painamalla 2 pääset seuraavaan tasoon.

Jussi Norio

Faery Tale

Amiga

Tallenna peli ja editoi sitä vaikka NewZapilla. Muuta alusta laskien 19. tavu muuksi kuin nolaksi, niin cheatti kytkeytyy päälle ja saat muutaman lisäkomennon: B = Kulmainen joutsen, ' = Koordinaatit ja F10 = aika kuluu tunnin.

Parasol Stars

Toiseen salaiseen maailmaan pääsee seuraavasti: kolmannen planeetan neljännessä kentässä on keskellä kammio, jossa on katkarapujen näköisiä ötöjä. Heti kun pystyt liikumaan, hypi ylös ja kerää jättiläsalama. Vähän ajan kuluttua kammioon ilmaantuu purppurasydän. Pudotat taudu alas ampuen salamalla sydämen. Ei haittaa vaikka muutamia ötöjä kuolee samalla. Tapä loputkin ja HETI kun viimeinen kuolee, mene nopeasti kammion päälle. Ota yksi salamatiippa ja pudotat taudu alas ampuen ylin hedelmäriivi. Mene laattikoon sisälle ja kerää loputkin hedelmät. Näin olet salaisessa maailmassa.

Janne Kiviluoto

Addams' Family

Koodeja:

Kolme energiasydäntä	&199D
Fester	VL#R4
Isoäiti	V&YKV
Pugsley	V121B
Wednesday	VD2RL

Mene ovisalissa vasemman alakammioon ja paina ylös. Pääset näkymättömästä ovesta sisään. Mene ylös, siellä on toinen salaovi. Nyt tulot uuteen ovisaliin. Mene ensin oikeanpuolimmaisesta ovesta sisään ja ota lenkkarit. Mene toisesta ovesta oikealta ja hypää kuopan yli. Ota fetsi ja



pudotat taudu alas. Mene nopeasti ovesta. Olet taas ovisalissa. Juokse tai lennä nopeasti ylimmästä ovesta sisään. Heti kun pystyt, painele nappia niin, että lennät tasanteelle ja saat noin 30 lisäelämää.

Janne Kiviluoto

The Manager

Aloita yhden kauden peli ja lainaa miljoona pankilta valiten maksuajaksi yli 18 kuukautta. Koska kausi on vain 12 kuukautta pitkä, sinun ei ikinä tarvitse maksaa kaikkea takaisin ja taas pankilta "hävisi" rahaa (hähä).

Cytron

Amiga

Tasohypppyterminaalien koodit (jokaisella tasolla on tasohypppyterminaali).

Foyer: taso 2 = hide*, 3 = hike, 4 = lake, 5 = dead, 6 = ache*, 8 = flee

BioTechDeck: taso 1 = bfae, 2 = ffib*, 3 = aahc, 4 = hkaj, 5 = ejla, 6 = dhla*
ReactorDeck: taso 1 = elad, 2 = kake, 3 = fgah*, 4 = cija, 5 = fila*, 6 = bfdg, 7 = died

Holodeck: taso 1 = fiag, 2 = lkai*, 3 = bldk, 4 = jaki*, 5 = gabg*, 6 = labh

Jos käytät koodeja, jotka on merkitty tähdellä (*) samalla tasolla, pääsee Cytronisi bonus-huoneeseen.

Johannes

Moonstone

Lohikäärmeen saa tape-
tuksi helpoiten syöksähtä-

mällä heti taisteluruudussa eteenpäin niin, että lohhari nostaa päänsä (varo kuitenkin ettei se kärvennä sinua). Sitten lähde kävelemään tulosuuntaan, kunnes lohikäärme laskee päätänsä ja nopeasti käänny, kävele takaisin, mätkäise lohharia ja se kärsii. Toista tämä noin kymmenen kertaa, niin lohikäärme lysähtää maahan kuin tyhjentynyt ilmapallo.

Jos elämät ovat vähissä ja kotikylä kaukana, mene stonehedgen näköiselle paikalle, joka sijaitsee metsäalueella, uhraa yksi tikari ja saat lisäelämän. Kaiken lisäksi tikari ei edes häviä!

Midé-79

Amiga Action Replay -vinkkejä

Lisää		
Bionic Commando	c1552a	elämiä
Lupo Alberto	2323a	elämiä
Silkworm	2b4	koptereita
Buggy Boy	22acb	aikaa
Super Off Road	1c44	rahaa
Rainbow Islands	e6d2	elämiä
Super Hang-On	6d36	aikaa
Marble Madness	c100ef	aikaa
Chase HQ	2e7a8	aikaa
Chase HQ 2	30c5e	aikaa
Masterdrive	626	rahaa
Outrun	35601	aikaa
Cisco Heat	1e096	aikaa
Talisman	22f70	energiaa

Loppumattomat elämät:

Mousetrap	tfd c07b1e	(hiiret)
Pacmania	tfd 53ec	
Bubble Bobble	tfd 1fc76	
Ikari Warriors	tfd 12b24	
Vigilante	tfd a67e	
Insanity Fight	tfd 3ebae	
Black Lamp	tfd 74bc	
Roadwars	tfd 80e	
Frostbyte	tfd c0bd5c	
Thundercats	tfd 17156	
Wizball	tfd 5907c	
Ninja Warriors	tfd 19a08	(crediittit)
Blood Money	tfd 8c28	(alukset)
Space Ranger	tfd 10c2e	
Johan Viitanen		

PELIT

SEIS?



Viimeisten viikkojen aikana on saapunut paljon kysymyksiä, joihin on vastattu jo edellisissä lehdissä. Emme julkaise niitä uudelleen. Joten kun teillä on ongelma, tarkastakaapa vanhoista lehdistä: usein vastaus on lähempänä kuin luuleekaan! Tulossa-sivulla (79) taas kerromme, mikä ratkaisut tulevat seuraavassa lehdessä, joten kärsivällisyyttä.

Uudet, tuoreet kysymykset ja vastaukset ovat tervetulleita, kirje postiin ja osoitteeksi

Pelit
PelitSeis?
PL 64
00381 HELSINKI

Eye of the Beholder II

En pääse toisen sinisen kerroksen koillisosaan. Millä avaimella saan lukon auki? Minulla on hallussani 3 peilikilpää ja punainen silmä.

I need your help

The Simpsons: Bart vs. Space Mutants

Miten selvitän punaisiksi muuttuvat portaat ja siitä edespäin?

Homer

Ultima V

Miten saa Underworldissa sijaitsevan Shard of Cowardicen?

Ultima-fani

Rampart

Miten saa supertykin tai propagandapallon?

PC-versiossa valitut Enchanted-pe-

lin. Supertykki maksaa 3 tykkiä, propagandapallo x tykkiä. -nn (Amiga-versiossa kyseisiä ominaisuuksia ei ole. -jpp)

Cruise for a Corpse

Mistä löytää lipaston avaimen, vasaran ja muita työkaluja, ja miten Hectorin kabinettiin pääsee? Miten pääsee lockeriin ja miten viini juodaan?

Laivalla kello on 13.20 ja mitään ei tunnu tapahtuvan. Mitä pitäisi tehdä?

Ultima Underworld

Mitä tekee Gem Cutterilla jonka saa, kun nuijii kaivosrivin toisella tasolla? Miten voittaa Rodrick-nimisen hepun neljännellä tasolla? Tuleeko minusta jos ottaa asumuksista sellaisia tavaroita, jotka eivät kuulu kenellekään? Miksi en pysty taikomaan juuri mitään? Vaikuttaako se, että otin taistelijan hahmoksi? Miten paistetaan popcornia?

Mahtava maagi

Gem Cutter annetaan yhdelle tyypille. Jos et pärjää mies miestä vastaan, käy kimppuun ylhäältä olevilta tasanteilta (vaatii kieroutta). Ei tule minusta. Taistelija ei juuri pysty taikomaan. Pistä maissintähkä soihtuun. -nn

Elvira

Miten hunaja ja heinä sekoitetaan? Kuinka loitsukirjan aineet löytää?

Elvira player

Sekoitusohjeet on kerrottu manuaalissa. Aineita löytää esimerkiksi puutarhasta. -nh

C.R.E.A.T.U.R.E.S.

Miten tehdään pelastustehtävät 2-3?

Eye of the Beholder

Mitä pitäisi tehdä tasossa kolme, kun löytyy vain lukittuja ovia? Yhdessä paikassa kun astuu, avautuu ansaluukku. Kun pudotaudun siitä, joudun paikkaan jossa vastaan tulee ilkeitä hämähäkkejä. Tiedän että papin pitäisi Cure poison -loitsu, mutta sen saa vasta kuudennella tasolla. Hämähäkkipaikassa on avain, jota tarvitsisi ylhäällä. Ylhäällä on myös erään oven vieressä luukku, mitä sillä pitäisi tehdä? Hämähäkkitasossa ryhmäni kuoleskelee koko ajan myrkytykseen. Mitä pitäisi tehdä?

Eräs jumissa oleva

Käytännön neuvo: pääset kyllä paikkaan, josta tiputtautumalla joutuu kenkujen luo. Mellasta kenkujen luona (tai alempana), kunnes pappi on tasolla 6, ja palaa hämähäkkiluoliin. Eye of Beholderin kartat julkaistiin Pelit 1991 Syksy -opuksessa. -nn

Myth

Miten selvitän Chambers of Anubis -ruudun, kun olen löytänyt päähineen, jolla ammutaan "patsaat" ja nähnyt Anubiksen? Miten Anubiksen voittaa?

Jämähäntyt

Last Ninja I

Mistä ja miten pääsee kolmosekseen läpi?

Tero

Alien Breed Special Edition

Mitä kahdeksannessa tasossa pitää tehdä?

Ugly alien from outer space

Raid Over Moscow

Miten saa aluksen pois hallista?

I don't know

Historiaa...varovaisesti ohjaamalla sen ulos. Se oli vaikeaa, muttei kovin.

Spirit of Excalibur

Millä aseella voin voittaa jätiläisen? Mistä tuon aseeseen voi saada? Pelifani -80

Vengeance of Excalibur

Miten Brass Cityn Djinni voiteetaan? Tuossa kohdassa luuranko herää aina uudelleen eloon.

Pelifani -80

Dark Queen Of Krynn

Miten Tremorilta saa apua?

Raistlin.A

Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Mitä pitää tehdä sontiaismolotta ja Pepon luolassa?

Raistlin.A

Zak McKracken

Mitä Seattlessa on, kun Zak sanoo haluavansa ostaa sinne lipun? Mistä ja miten saan tulitikut tai jonkin, millä saa valoa aikaan? Pääseekö 14th kadulla kahteen viimeiseen oveen ja jos, niin miten? Miten saan homeetonta leipää? Mistä saa sinisen kristallin?

Help me

Kulje lentokoneeseen heti vasemmalle käymälään. Tunge vessapaperia lavuaariin, aukaise hanat ja paina seinällä olevaa nappulaa. Lähe heti käymälästä oikealle. Kulje aivan oikeassa reunassa sijaitsevaan lentoemännän huoneeseen. Nakkaa kananmuna mikroaaltouuniin ja kytke uuni päälle. Muna räjähtää uunissa aiheuttaen huiman sokun.

Kävele matkustamo-osaan ja jää odottamaan oikealta ensimmäisen istuimen kohdalle. Kun lentoemäntä on kävellyt ohi ja alkaa siivota mikroaaltouunia, nouki ensimmäinen istuin ylös ja ota lattialle pudonnut sytkäri. Tutki nopeasti istuimien yllä olevat lokerot kunnes löydät happipullon. Ota se ja palaa istumaan omalle paikalle.

Seattlen lentokentällä kävele ovista ulos, ota puunoksa ja anna pätkinät kaksipäiselle oravalle. Käytä oksaa vuorensinimään. Zak kaivaa miehenmentävän aukon. Kävele luolaan. Luolassa käytä "What is" -komentoa ja liikuta pointeria, kunnes löydät hylätyn linnunpesän. Kävele sen luokse ja ota se käyttäen golfmailaa.

Käytä "What is" -komentoa jälleen ja etsi tulisia. Kävele tulisijalle, pistä sinne linnunpesä ja oksa. Sytytä sytkäriä. Kävele omiutisten merkintöjen eteen ja piirrä värili-



Larry 3

Miten pääsen lakitoimistossa vastaan-
otolle, kun vastaanottoapulainen sa-
noo aina, että kaikki asianajat ovat
kiireisiä ja pyytää tulemaan uudelle-
leen? Olen käynyt välillä ulkona ja silti
asianajat ovat edelleen kiireisiä.

Tahtoo päästä läpi

Space Quest 2

Olen ötököitten kylässä ja minulla on
Gem, Supporter, Whistle, Puzle ja
Keycard. Mikä puuttuu? Miten saan
voiveitsen? Mitä virkaa on jättisienillä,
jotka voivat syödä Wilcon? Voiko niitä
ottaa?

Roger Wilco

Mitä pitää tehdä vedenalaisessa luo-
lassa?

???

King's Quest VI

Mitä pitää tehdä mustalle hevoselle,
jolla on siivet (Isle of Sacred Moun-
tain)?

Hyvä palsta

Miten Mountain Saarelle pääsee? Miten
saan River Styxin vettä?

Odottava

King's Quest IV

Jumidun aina Suojärven rannalla. Mi-
tä siellä pitäisi tehdä?

Nopeasti apua kaipaava

Quest for Glory 3

Miten selviää noidasta, joka on rotkon
toisella puolella?

Eräs

Mistä löytää helmet, jotka pitää antaa
häkissä olevalle leopardinaiselle? Mi-
ten häkki aukaistaan?

Tero

Quest for Glory

Miten pääsee joen toiselle puolelle sa-
demetsässä?

Tuomas

Larry II

Mitkä asiat kraaterin luona pitää kir-
joittaa? Mitä pitää tehdä tai minne pi-
tää mennä sen jälkeen, kun on ottanut
tallista dollarin?

JH Jurva

"Put Airsick bag onto hair rejuvenator" (ei
put hair rejublabbh onto bag). Ala tut-
kailla kaupunkia. Lotossahan on nykyään
jättipotti. -om

Millä komennolla pääsen jutustele-
maan musiikkikaupan myyjän kanssa?

Pelit-hullu

"Talk to woman", mutta vasta kun olet jo
voittanut matkan etelään. -om

Codename: Iceman

Miten pääsen pois Tahitilta? Olen pe-
lastanut hukkuvan tytön, juottanut yh-
den tytön känniin, ollut Stacyn kans-
sa, löytänyt korviksen ja mikrofilmin,
rahaa, ID:n, ja muistikirjan. Sitten jään
jumiin.

Pelifani -80

Odota kenraali Braxtonin soittoa ja soita
hänelle takaisin. Saat tietää soittopyyn-
nöstä hotellin aulasta. Kai olet lukenut
uutiset sanomalehdestä? -om

Larry I

Olen juuttunut kohtaan, jossa men-
nään baarin yläkerrasta kadulle. Vas-
taan tulee poliisi, joka pidättää. Miten
pääsisin kadulle, ettei poliisi pidättäisi?

Larry Laffer

Rikot yleistä järjestystä hiippailemalla
sultaani päälläsi julkisissa tiloissa. Ota
se pois. -om

Millä komennolla saa tilattua viiniä
kaupan edessä olevasta puhelinkopis-
ta?

Pelit-hullu

Soita numeroon, joka kuuluu honeymoon
suiten radiosta. -om

Mitä pitää tehdä, kun on antanut dis-
kossa olevalle tytölle tavaroita ja tans-
sinut? Mitä tehdä jos rahat loppuvat?

Kun rahat loppuvat, on ainoa vaihtoehto
pelaaminen. Tytölle pitää antaa suklaata,
ruusu ja timanttisormus. Kaikki kolme löy-
tyvät baarin eri osista. Lisäksi tarvitset
vielä vihkirahat ja papin aamenen. -om

Space Quest III

Miten Astro Chickenä pelataan?

Sierra-fani

Kursorinäppäimillä ja sisulla. -om

Space Quest IV

Mitä peliulolassa pitää tehdä?

Sierra-fani

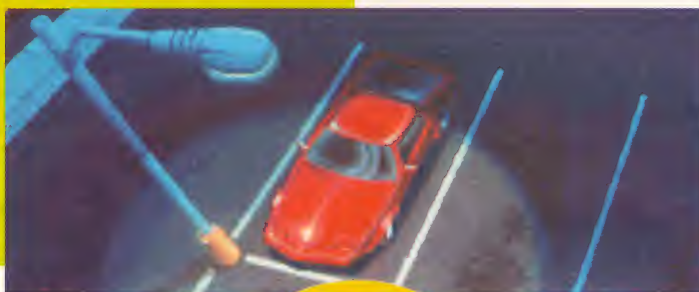
Käytännössä ei mitään. Jatko-osapoliisi
ilmestyy sinne aikanaan. -om

Police Quest III

Mitä pitää tehdä kun läpeliuhojlessa
sanotaan: Hae ATK-huoneesta jäljitys-
laite jne. Mikä on ATK-huone ja miten
jäljityslaitteen saa?

Avuton

Lyttonin poliisin ATK-keskus löytyy talon
yläkerrasta. Ajele sinne hissillä ja juttele
mikrotuen kanssa. -om



dulla merkintöjen päälle. Kulje au-
enneesta ovesta ja ota patsaan kä-
destä sininen kristalli käyttämällä
kaukosäädintä.

Mene takaisin lentokentälle. Käy-
tä lippukonetta ja osta lippu San
Franciscoon. Mene koneeseen. San
Franciscossa kävele 14. kadulle (os-
to-myyntiliike ja kampaamo) ja etsi
ovi, jossa on aukko. Tiputa sininen
kristalli aukkoon ja odota hetki. An-
nie aukaisee oven. Kuuntele mitä
Anniella on sanottavana.

Tämän jälkeen voit käyttää kom-
entoa "Switch", jonka avulla voit
kontrolloida ketä tahansa neljästä
pelin päähenkilöstä (Zak, Annie,
Melissa ja Leslie). Mene ulos ja kä-
vele 13. kadulle (leipuri ja asunto-
si). Jää odottamaan linja-auton
eteen. Vaihda Annieen ja nosta
"blotter". Ota luottokortti blotterin
alta. Kulje ulos linja-autolle.

Forge of Virtue

Kun olen taistellut lohikäär-
meen kanssa Test of Courageassa,
se antaa minulle timantin ja ker-
too aseesta, jolla pystyy tuhoa-
maan sen. Miten ja mistä sen
löytää?

S.O.S.

Hook

Minulla on Hookin ratkaisu ja
siinä sanotaan, että Bite and
Tackle- sekä Crossed Swords -ka-
pakoista löytyy 3 mukia, mutta
en löydä kuin 2.

Juuso & Tepe

Bite and Tackle -kapakassa on yksi
muki vasemman puoleisella pöy-
dällä ja Crossed Swords -kapakassa
on kaksi mukia, toinen oikean ja
toinen vasemman puoleisella pöy-
dällä. Jos et löydä enempää kuin
kaksi mukia, sinulla on piraatti-
kopio etkä pääse eteenpäin. -jpp

Dungeon Master

6. tasolla Iron keyden ja Vorpall
Blayden hakemisen jälkeen tu-
lee käytävä, jossa on painolaatta.
Kun laatalle astuu, takana oleva
ovi sulkeutuu, eikä edessä ole-
vaan oveen käy yksikään avain.
Sivukäytävälle pääsyn estää voi-
makentä. Miten kohdasta pääs-
tään? Olen täysin jumissa.

Juffe

Sivukäytävän kahdesta teleportti-
kentästä pääsee taitavalla ajoituksel-
la (käytä näppäimistöä liikkumi-
seen) läpi ja sieltä löytyy avain.-nn

Miten tasolla 14 saa irroitettua
voiman jalokiven? Mikä taika on
ZOKATHRA?

J-P

Se on taika, jolla irroitetaan voiman
jalokivi. -om

Cadaver

Olen 3:lla tasolla ja etsin
enchantment spell -taikaa. En
saa Southern hallissa olevaa ark-
kia auki. Miten siis saan saan
sen auki ja mitä esineitä pitää
laittaa samassa huoneessa ole-
vien kivien päälle?

The Necromancer

Beast 2

Mitä pitää tehdä nukkuvalla var-
tijalle? Mistä löytää vanhan mie-
hen sormuksen? Mitä tehdään
majatalosta löytyvällä tölkillä ja
isolla kivellä, kun se on ensiksi
pilkottu pieneksi?

Tuskastunut

Prophecy of the Shadow

Miten pääsee Granite keoppiin
sisälle? Miten pääsee Maliceen
niin, ettei Wild Gazerit civät ta-
pa?

Larkin

OSSI

The King of Chicago

Miten saa Alderman Burken
voittamaan vaaleissa, jos hän on
palkannut minut (Pinky Calla-
han) lahjomaan äänestäjiä?

Ideoita?

Knightmare

Mitä pitäisi tehdä ykköstason
vankilassa (the prison)? Mihin
sopii vankilasta löytämäni avain
(iron key)? Olen löytänyt 3 pu-
naista ja yhden valkoisen sei-
nänapin, löytyykö muita? Entä
salaseiniä, missä ja montako?
Mitä teen kakkostason arpakuu-
tiolla, jonka löysin seinäkaapis-
ta? Entä mitä pitäisi tehdä koh-
dassa Mystic door? Entä the
mystic chambers? Olen tappanut
puutarhassa ovia vartioivat puut,
olisiko saanut?

Janne

Mistä löytyy Gold key Viidenteen
itkevään oven tehtävässä Cup
of Life?

Treguard

AMIGA	PC	AMIGA	PC	AMIGA	PC
3D CONSTR. KIT 2	389;	GAMES SUMMER CHALLENGE	268;	REALMS OF ARKANJA	258;
3D SPORTS BOXING	229;	GAMES-WINTER CHALL.	258;	RED BARON	288;
4-D SPORTS DRIVING	229;	GLOBAL CONQUEST	258;	RED BARON MISSIOND.	288;
4-D TENNIS	229;	GLOBAL EFFECT	288;	REX NEBULAR ADVENTURE	288;
420 ARBUS	268;	GRAND PRIX UNLIMITED	258;	RIDERS OF ROHAN	288;
A LINE OF THE SAND	268;	GREAT NAVAL BATTLES	268;	RITUAL WOODS	288;
A-TRAIN	268;	GREENSHIP 2000	258;	ROAD RASH	238;
A10 TANK KILLER 1.5	399;	GUNSHIP 2000 MISSIONDISK	188;	ROBIL HOOD	238;
ACES OF THE PACIFIC	249;	HARRIER JUMP JET	288;	ROBOPORT	238;
ADAMS FAMILY 2	249;	HERO QUEST 1	288;	ROCKETEER	238;
AIR SUPPORT	288;	HERO QUEST 2	288;	ROME AD 92	288;
AIR-BUGS	288;	HEROES OF THE 357	299;	S.E.U.C.K.S.	288;
ALLEN 3	278;	HEROES QUEST 2	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
ALONE IN THE DARK	249;	HEROES QUEST 3	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
AMBRESTAR	249;	HEROES QUEST 4	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
AMOS 3D	298;	HEROES QUEST 5	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
AMOS EASY	298;	HEROES QUEST 6	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
AMOS PROFESSIONAL	298;	HEROES QUEST 7	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
AMOS-COMPILED	298;	HEROES QUEST 8	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
AN AMERICAN TAIL	249;	HEROES QUEST 9	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
ANC. ART OF WAR IN SKIES	249;	HEROES QUEST 10	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
ARTH. MACLEANS POOL	249;	HEROES QUEST 11	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
ASHES OF EMPIRE	228;	HEROES QUEST 12	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
ATAC	228;	HEROES QUEST 13	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
ATP	228;	HEROES QUEST 14	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
AV8B HARRIER ASS.	268;	HEROES QUEST 15	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
B-1 FLYING FORTRES	268;	HEROES QUEST 16	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
BARDS TALE C.SET	298;	HEROES QUEST 17	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
BARDS TALE TRILOGY	298;	HEROES QUEST 18	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
BART VERS. THE WORLD	298;	HEROES QUEST 19	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
BATMAN 2 RETURNS	298;	HEROES QUEST 20	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
BATTLECHES 4000	238;	HEROES QUEST 21	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
BILLS TOMATO GAME	238;	HEROES QUEST 22	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
BIRDS OF PREY	238;	HEROES QUEST 23	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CAESAR	238;	HEROES QUEST 24	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CAMPAGN	238;	HEROES QUEST 25	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CAPTIVE	238;	HEROES QUEST 26	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CAPTIVE 2	238;	HEROES QUEST 27	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CAR AND DRIVER	238;	HEROES QUEST 28	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CARL LEWIS CHALL.	249;	HEROES QUEST 29	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CARRIERS	238;	HEROES QUEST 30	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CARRIER STRIKE DATADISK	238;	HEROES QUEST 31	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CASTLE MASTER	238;	HEROES QUEST 32	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CASTLE OF DR. BRAIN	238;	HEROES QUEST 33	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CASTLE OF DR. BRAIN 2	238;	HEROES QUEST 34	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CASTLES	238;	HEROES QUEST 35	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CASTLES 2	238;	HEROES QUEST 36	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CHAOS ENGINE	249;	HEROES QUEST 37	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CHAOS STRIKES BACK	249;	HEROES QUEST 38	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CHESMASTER 1000	249;	HEROES QUEST 39	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CHESMASTER 3000	249;	HEROES QUEST 40	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CIVILIZATION	268;	HEROES QUEST 41	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CLASSIC ADVENTURE	268;	HEROES QUEST 42	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
COBRA MISSION	268;	HEROES QUEST 43	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CODENAME ICEMAN	399;	HEROES QUEST 44	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
COLONELS BEQUEST	399;	HEROES QUEST 45	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
COLUMBUS	399;	HEROES QUEST 46	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
COMBAT AIR PATROL	399;	HEROES QUEST 47	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
COMBAT CLASSICS KOK.	399;	HEROES QUEST 48	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CONFLICT: KOREA	399;	HEROES QUEST 49	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CONFLICT: MIDDLE EAST	399;	HEROES QUEST 50	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CONTRADICTIONS	399;	HEROES QUEST 51	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
COVERT ACTION	399;	HEROES QUEST 52	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CRAZY CARS 3	399;	HEROES QUEST 53	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CREATION	399;	HEROES QUEST 54	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CREATURES 2	399;	HEROES QUEST 55	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CREPERS	399;	HEROES QUEST 56	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CRISIS IN THE CREMLIN	399;	HEROES QUEST 57	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CRUS. DARK SAVANT	399;	HEROES QUEST 58	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CURSE OF ENCHANTIA	399;	HEROES QUEST 59	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
CYBER FIGHT	399;	HEROES QUEST 60	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
D-DAY	399;	HEROES QUEST 61	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
D-GENERATION	399;	HEROES QUEST 62	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DAEMONSGATE	399;	HEROES QUEST 63	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DANGER OF AMON-RA	399;	HEROES QUEST 64	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DARK QUEEN OF KRYNN	399;	HEROES QUEST 65	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DARK SEED	399;	HEROES QUEST 66	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DARK SUN	399;	HEROES QUEST 67	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DARKLANDS	399;	HEROES QUEST 68	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DAUGHTER OF THE SER.	399;	HEROES QUEST 69	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DAVID LEAD. GOLF	399;	HEROES QUEST 70	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DELOUXEPAIN IV AGA	399;	HEROES QUEST 71	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DOGFLIGHT	399;	HEROES QUEST 72	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DOMINATION	399;	HEROES QUEST 73	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DREAM TEAM KOK.	399;	HEROES QUEST 74	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DUNE	399;	HEROES QUEST 75	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DUNE 2	399;	HEROES QUEST 76	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DUNG MASTER/CHAOS..	399;	HEROES QUEST 77	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
DUNGEON MASTER	399;	HEROES QUEST 78	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
ECHO QUEST: RAINFOREST	399;	HEROES QUEST 79	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EL FISH	399;	HEROES QUEST 80	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
ELITE 2	399;	HEROES QUEST 81	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
ELVIRA	399;	HEROES QUEST 82	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
ELVIRA 2	399;	HEROES QUEST 83	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EPIC	399;	HEROES QUEST 84	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
ETERNAM	399;	HEROES QUEST 85	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER	399;	HEROES QUEST 86	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 2	399;	HEROES QUEST 87	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 3	399;	HEROES QUEST 88	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 4	399;	HEROES QUEST 89	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 5	399;	HEROES QUEST 90	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 6	399;	HEROES QUEST 91	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 7	399;	HEROES QUEST 92	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 8	399;	HEROES QUEST 93	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 9	399;	HEROES QUEST 94	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 10	399;	HEROES QUEST 95	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 11	399;	HEROES QUEST 96	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 12	399;	HEROES QUEST 97	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 13	399;	HEROES QUEST 98	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 14	399;	HEROES QUEST 99	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 15	399;	HEROES QUEST 100	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 16	399;	HEROES QUEST 101	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 17	399;	HEROES QUEST 102	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 18	399;	HEROES QUEST 103	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 19	399;	HEROES QUEST 104	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 20	399;	HEROES QUEST 105	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 21	399;	HEROES QUEST 106	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 22	399;	HEROES QUEST 107	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 23	399;	HEROES QUEST 108	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 24	399;	HEROES QUEST 109	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 25	399;	HEROES QUEST 110	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 26	399;	HEROES QUEST 111	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 27	399;	HEROES QUEST 112	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 28	399;	HEROES QUEST 113	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 29	399;	HEROES QUEST 114	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 30	399;	HEROES QUEST 115	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 31	399;	HEROES QUEST 116	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 32	399;	HEROES QUEST 117	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 33	399;	HEROES QUEST 118	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 34	399;	HEROES QUEST 119	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 35	399;	HEROES QUEST 120	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 36	399;	HEROES QUEST 121	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 37	399;	HEROES QUEST 122	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 38	399;	HEROES QUEST 123	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 39	399;	HEROES QUEST 124	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 40	399;	HEROES QUEST 125	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 41	399;	HEROES QUEST 126	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 42	399;	HEROES QUEST 127	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 43	399;	HEROES QUEST 128	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 44	399;	HEROES QUEST 129	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 45	399;	HEROES QUEST 130	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 46	399;	HEROES QUEST 131	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 47	399;	HEROES QUEST 132	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 48	399;	HEROES QUEST 133	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 49	399;	HEROES QUEST 134	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 50	399;	HEROES QUEST 135	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 51	399;	HEROES QUEST 136	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 52	399;	HEROES QUEST 137	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 53	399;	HEROES QUEST 138	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 54	399;	HEROES QUEST 139	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 55	399;	HEROES QUEST 140	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 56	399;	HEROES QUEST 141	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 57	399;	HEROES QUEST 142	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 58	399;	HEROES QUEST 143	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 59	399;	HEROES QUEST 144	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 60	399;	HEROES QUEST 145	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 61	399;	HEROES QUEST 146	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 62	399;	HEROES QUEST 147	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 63	399;	HEROES QUEST 148	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 64	399;	HEROES QUEST 149	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 65	399;	HEROES QUEST 150	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 66	399;	HEROES QUEST 151	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 67	399;	HEROES QUEST 152	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 68	399;	HEROES QUEST 153	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 69	399;	HEROES QUEST 154	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 70	399;	HEROES QUEST 155	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 71	399;	HEROES QUEST 156	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 72	399;	HEROES QUEST 157	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 73	399;	HEROES QUEST 158	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 74	399;	HEROES QUEST 159	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 75	399;	HEROES QUEST 160	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 76	399;	HEROES QUEST 161	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 77	399;	HEROES QUEST 162	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 78	399;	HEROES QUEST 163	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 79	399;	HEROES QUEST 164	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 80	399;	HEROES QUEST 165	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 81	399;	HEROES QUEST 166	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 82	399;	HEROES QUEST 167	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 83	399;	HEROES QUEST 168	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 84	399;	HEROES QUEST 169	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 85	399;	HEROES QUEST 170	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;
EYE OF BEHOLDER 86	399;	HEROES QUEST 171	299;	S.W.E.A.P. OF LUFTWAFFE	299;



Search for the King

Miten saan Helmutin mukaani ja mitä tarvitsen siihen? Miten pääsee Las Vegasista?

Anna hänelle keräämisiä unet ja nappaa hänet taskuusi. Kun haluat vaihtaa kaupunkia pistä Helmut bussiaseman postilaatikkoon ja mene itse sirkukseen. Hyppää voimakoetuslaitteen päälle ja voimailijan iskusta lennät toiseen kaupunkiin. -tl

Formula One Grand Prix

Peli ei aina käänny jompaan-kumpaan suuntaan. Miksi varikolla ei korjata vikaa? Vai onko vika pelissä (vika on kahdessa pelissä)?

T.D.K.

Batman 2

Miten voin pelastaa Ryydin vuoristoradalta? Mitä hedelmäpelissä pitää tehdä?

Pate

Rise of the Dragon

Mistä saa passin Deng Hwangan kotiin? Entä mistä saa passin poliisilaitokselle?

Terminator

Miten pääsen tehtaaseen? Mitä esineitä siihen tarvitsee? Missä on Terminatorin piilopaikka?

Tomi K.

Castle of Dr. Brain

Mihin järjestykseen kirjat pitää järjestää kirjahyllyssä?

???

Times of Lore

Miten löytää örkkileirin?

Heti alkuun juuttunut

KGB

Miten pääsen selville Hollywoodista (alias Oleq) ja hänen puuhistaan ilman, että aivoni leviävät lattialle tai jäädyn kylmä-kaappiin?

Aloitteleva agentti 86

Mitä teen, kun olen käynyt kaikissa huoneissa paitsi 3, 6 ja 8? Minulla on huumeupussi ja olen käynyt klubissa?

KGB

Klubijuttu alusta pitäen: Kun olet saanut baarimikon järjestämään sinut klubin jäseneksi, maksa klubin portsarille 30 taalaa jäsenyydestä. Kun huumehuriiri on käynyt vessassa, mene perässä ja ota huumeupussi. Kätke se jossain vaiheessa asuinpuolen johonkin vessaan.

Baarin takahuoneen kautta pääset klubin takahuoneeseen. jossa tulitukin valossa etsit muistilehtiön. Asunto 7:n neidoille esittäytyä mielipidetutkijaksi, ja kerro jahtaavasi murhaajaa. Tytöt antavat vihjeen asunto 5:n jäpikästä joka kavaltaa asunto 4:n raamattujen salakuljettajat. Tässä vaiheessa mukaan tulee kaksi pikkukonnaa, joita seuraat klubille. Juttele ja lähde bileisiin. Tapa isompi, tutki ja tunge ruumis roskikseen.

Tiirikoi liha-kaupan ovi, tutki tiukun valossa kunnes löydät vivun. Käännä sitä ja tutki kylmäsäilö. Käännä vipu takaisin. Nyt saat Asunto 6:n Sytenkon liriin. Kun asunto 8:n mummeli lähtee ulos, tiirikoi ovi ja mene sisään. Tutki paikkoja, kunnes joudut vangiksi.

Älä koske vielä mikkiin, äläkä anna tyttöselle mitään tietoa. Seuraavaksi sisään heitetään amerikkalainen lehtimies, mutta älä suostu väkivaltaisiin ehdotuksiin. Tuhoo mikki, niin jenkki uskoo sinut ystäväksi. Kuuntele ovelta Venkon & tytön keskustelu.

Oven yläpuolella on sumneri, jonka saatte yhteistyöllä toimimaan. Venkon poistussa lahjokaa tyttö huumeilla ja tappakaa hänet. Kätke ruumis. Kun Hollywood tulee takaisin, väijytä hänet oven takaa. Kerää kaikki mahdollinen asunnosta (ole tarkka!). Salaviesti selviää kameralla (kohtaaminen Leningradissa palajstuu). Jätä laput alkuperäisille paikoille ja mene raporttoimaan esimiehellesi. -nn

Flashback

Miten Paradise-klubilla pääsee eteenpäin, kun en löydä avaimia lukittuihin oviin?

Harry Seltz

Miten vankilasta pääsee pois? Vartija on tapettu ja ovet aukaisu.

Einari Tschärschkof

Twin World

Mistä löytää avaimen Swimps of Mountainilta? Yksi löytyi kulta-kaivoksesta vasemmalla.

Help

ANTAA TULLA, VALMIINA OLLAAN!

PELIT



Tilaan PELIT-lehden edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain 198 mk. 3K02



Olen jo MikroBITIN tilaaja ja tilaan PELIT-lehden erikoishintaan jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain 158 mk. 3K03

Asiakasnumeroni: _____

(MikroBITIN osoitelipukkeesta 9-numeroinen tunnus)



Tilaan MikroBITIN edullisena jatkuvana säästötilauksena, 12 kuukautta vain 220 mk 3K05

Tilaus jatkuu ilman eri uudistusta 12 kk:n jaksoissa kulloinkin voimaansaolevaan hintaan. Voin halutessani keskeyttää tilaukseni ilmoittamalla siitä saiakaspalveluun.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
PL 34
Vastausliheys
Sopimus 01770/4
01771 Vantaa

Sanomaprint
Erikoislehdet
maksaa
postimaksun

Tilaa kirjat ja ohjelmistaukset NYT TOSI HALVALLA!!!

- ☐ 61302 Amiga 1 -kirja AmigaDos 95 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61304 Amiga 3 68000-konekieli -kirja+levyke 95 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61305 Amiga 4 Exec -kirja+levyke 125 mk (norm. 165 mk)
- ☐ 61309 Modeeminkäyttäjän käsikirja 145 mk
- ☐ 61308 C64 Pelintekijän opas 75 mk (norm. 145 mk)
- ☐ 61307 Basicista konekieleen 65 mk (norm. 125 mk)
- ☐ 61327 Amigan pelintekijän opas + levyke 150 mk
- ☐ 61310 ST-käyttäjän käsikirja 75 mk (norm. 175 mk)
- ☐ 61325 PC:n käytön perusteet 125 mk
- ☐ 61314 Ohjelmistaukset 1991 Amigalle 34,50 mk (norm. 69 mk)
- ☐ 61324 Bittinikkarin käsikirja 155 mk
- ☐ 61329 PC Pintaa syvemmältä 155 mk 3C02

Kirjojen ja listausten lähetykskulut 18 mk/lähetys riippumatta siitä, montako tuotetta tilaat.

- ☐ 64701 Pelit-lehden säilytyskansio 36 mk 3C01

Lähetyskulut 12 mk/1 kpl, 15 mk/2 kpl, 18 mk/3 tai useampi kappale.

Nimi
Osoite
Postinro ja -toimipaikka
Puhelin

Sanomaprint
Erikoislehdet
Asiakaspalvelu
Vastausliheys
Sopimus 01620/43
01003 Vantaa 300

Sanomaprint
Erikoislehdet
maksaa
postimaksun

KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU

Voita X-Wing ja TIE-hävittäjä

Nyt piirtämään!

Star Wars -trilogian pitäisi olla jokaiselle hyvien elokuvien ystäville tuttu juttu – ja jos ei ole niin paikallinen videovuokraamo osaa kyllä auttaa. Osia on siis kolme: Tähtien Sota, Imperiumin vastaisku ja Jedin paluu.

Jotta saisimme teidät nauttimaan todella upeasta tulevaisuuden avaruuteen sijoittuvasta seikkailusta, pistämme teidät piirtämään. Eli tämänkertainen kilpailumme on piirtää Tähtien Sota.

Sarjoja on kaksi, jotta varmasti jokainen pääsisi näyttämään kykynsä:

1. Piirrä puhtaalle valkoiselle paperille (ei ruutupaperille) millä tahansa välineelle lempihahmosi, -tapahtumasi tai joku muu vastaava, joka on liittyy Tähtien Sotaan.

2. Piirrä sama juttu millä tahansa tietokoneella ja millä tahansa piirrosohjelmalla. Tallenna kuva mieluiten .GIF-, .IFF/LBM-muodossa. Levykkeen päälle kone ja ohjelma, sekä tietysti oma nimi. Lähetä taideteoksesi **15. toukokuuta** mennessä osoitteella

Pelit
Star Wars
PL 64
00381 Helsinki.

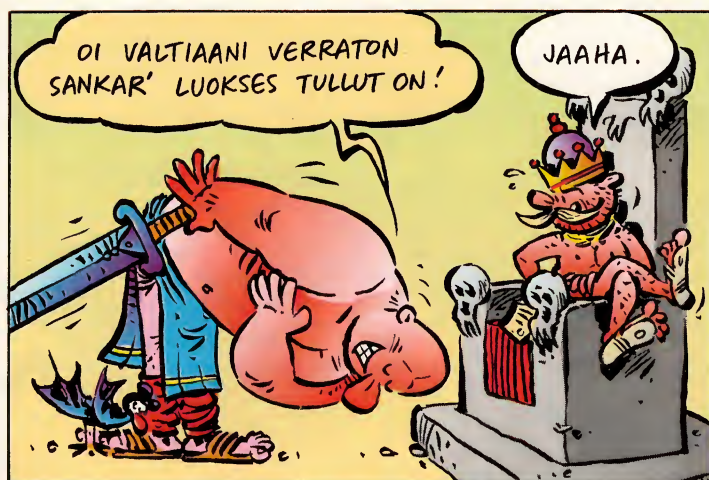
Arvovaltainen arvostelu-raati, ylimpänä äänenkäyttäjänään Wallu, palkitsee parhaimmat piirroukset helsinkiläisen Tietonikkarin lahjoittamalla Star Wars -koottavilla X-Wing Fighter ja Darth Vaderin TIE-hävittäjä. Yllätyspalkin-

tojakin on luvassa, joten nyt kynä/hiiri suihkimaan!

Tulokset ovat nähtävissä Pelit 4/93:ssa 7. päivänä kesäkuuta.



KILPAILU KILPAILU KILPAILU KILPAILU



KUÖPELIT

Miten taistelusammakot syntyivät?

Nintendosta tutun Battletoadsin pitäisi ilmestyä piakkoin myös kotitietokoneille Mindscapen julkaisemana. Battletoadshen on alunperin suunniteltu Turtlesien tappajaksi, tosin ne taisivat ehtiä hävitä markkinoilta jo aikoja sitten.

Keksi meille tarina. Kaikkiihan tietävät, että Turtlet syntyivät viemäreissä mutaation voimalla, mutta miten syntyivät Battletoadsit? Käytä juttuusi korkeintaan

postikortin verran tilaa ja lähetä se **15. toukokuuta** mennessä osoitteella

**Pelit
Battletoads
PL 64
00381 Helsinki.**

Mindscape on luvannut lahjoittaa parhaimman tarinan kertoneille T-paitoja ja Battletoads-pelejä viiden paketin verran, joten muista mainita konemerkkisi!

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.



PC:N OHJELMOINTI- YMPÄRISTÖ TUTUKSI

PC Pintaa Syvemmältä on tarkoitettu ohjelmoijalle tämän käyttämästä kielestä riippumatta. Kirja kertoo, miten PC:n ohjelmointiympäristö otetaan haltuun "rautasollla". Kirjassa perehdytään mm:

- näytönohjaimen tunnistukseen
- näppäimistön ohjelmointiin
- kiintolevyn ohjaukseen
- keskeytyksiin
- ANSI-koodeihin
- BIOS-toimintoihin
- dokumentoimattomiin DOS-kutsuihin

PC Pintaa Syvemmältä -kirjassa on lukuisia C-kielellä tehtyjä ohjelmaesimerkkejä sekä liitteinä "rautaohjelmoinnin" perusteena olevat BIOS- ja DOS-toiminnot.



Puhelintilaukset numerosta 90 - 120 671.

TILAA LEHDEN KORTILLA TAI PUHELIMITSE!

AMIGA 1200

Proessori Motorola 68020, 2MB näyttömuistia, ROM 3.0, AGA 16.miljoonan väripaletti, 2.5" IDE kovalevyohjain, lisänä nopeat kovalevyt 20-210MB ja matemaattikkaprosessori 68881 tai 68882.

AMIGA 1200 2MB RAM 0MB HD hiiri, virtalähde	4.495.-
AMIGA 1200 2MB RAM 40MB HD hiiri, virtalähde	5.995.-
AMIGA 1200 2MB RAM 62MB HD hiiri, virtalähde	6.495.-
AMIGA 1200 2MB RAM 130MB HD hiiri, virtalähde	7.495.-
AMIGA 4000-25MHz/30/80MB HD/4MB RAM	12.995.-
AMIGA 4000-25MHz/40/120MB HD/6MB RAM	17.995.-

AMIGA Lisälaitteet

AMIGA 500 512KB KELLO/VIRTAKYTKIN (80ns muistipiirit)	195.-
AMIGA 500 PLUSSAN/A600 1MB Muistikortti "2MB Chip"	395/445.-
AMIGA 2000 2/8MB muistikortti 995.-	4/8MB 1595.-
Rochard A500 Muistikortti 2/8MB	Rochard (optio kovalevyohj.) 1395.-
Rochard Muistikortti 4/8MB	1895.-
Rochard Muistikortti 8/8MB	2695.-
Rochard A500 Kovalevyohjain 40MB, virtalähde, 0/8MB muistikortti	2795.-
Rochard 85MB kovalevyllä	3095.-
Rochard 100MB kovalevyllä	3295.-
LISÄLEVYASEMA RF332C professional A500/600/1200/2000/3000/4000	495.-
LISÄLEVYASEMA PF382CIV pikahaku/virustulka/anticlick testiavoittaja	545.-
AMIGA 500 tai 2000 sisäinen levyasema asennuspalloilla	429.-
AMIGA 500/500+ VORTEX ATonce 286/7.2MHz Emulaattori	695.-
A500/500+/2000VORTEX ATonce+ 286/16MHz Emulaattori	1795.-
A2000 Commodore A2286+5.25"HD levyasema+ MSDOS	1995.-
AMIGALLE Ractec Hiiri mikrokytkimillä sekä tarkalla pallolla	129.-
AMIGALLE TrackBall alustalla ja lukituksella näppäimistöön	295.-
ROCCEN Genlog A500/2000/3000 kotivideon tekstituksen	795.-
Video Digitoija&Splitteri Amiga tietokoneisiin "OMNI EUREKA"	895.-
Super Denice	395.-
ROM 13	195.-
ROM 20	395.-
Automaattinen Kickstart vaihtaja A500-2000 tietokoneisiin	195.-
A2000/3000 korttigenlock Commodore A2300 videoiden tekstitys	995.-
A2000 Serial kortti Commodore A2232 7kpi serialiporttia	1295.-
Soundsampleri stereo näyttönohjain laajuus 55KHz "OMNI"	395.-
A2000/4000 kovalevy Golem SCSI-120MB/Quantum 16bit	3495.-
SKANNERI hyväällä OHJELMALLA ja printeriketjutuksella	995.-
AMIGA Midi-interface 4xout 1xin 1xthru sekä liitäntä johdolla	169.-
TV-Modulaattori A520	190.-
50W virtalähde A500/600/1200	495.-

DISKETIT

Tyyppi	MK/KPL	10	50	100	400	800
3.5" Media DSDD		395	350	310	295	290
3.5" Nimet DSDD		350	320	280	270	265
3.5" Media DSHD		595	545	500	490	480
3.5" Nimet DSHD		545	495	475	460	450
5.25" Media DSDD		350	275	199	190	180

386-486

386/40MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA	6.595.-
486sx/33MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA	7.995.-
486/33MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA (cyrix)	7.995.-
486/33MHz/1MB ram/80MB HD/14" SVGA (cyrix)	8.395.-
486/33MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA	8.995.-
486/33MHz/1MB ram/80MB HD/14" SVGA	9.495.-
486/50MHz/1MB ram/40MB HD/14" SVGA	9.995.-
486/50MHz/1MB ram/80MB HD/14" SVGA	10.495.-
486/66MHz/TOWER/1MB ram/40MB HD/14" SVGA	11.995.-

PC-Tarvikkeet

MEDIA CONCEPT äänikortti Sound Blaster 2.0 yhteensopiva, lisäksi mukana peli, midiohjelmisto, mikrofoni, kaiuttimet sekä äänen digitointiosa **749.-**

SOUNDPLASTER PRO	1299.-	NÄYTÖNOHJAIN 1MB RAM	495.-
LOCAL BUS Tsenglabs SVGA	1495.-	I/O 2xS/1xP/1xGam.	129.-
S3 NÄYTÖNOHJAIN	1995.-	SUPER I/O ATID/2xS/1xP/1xG.	199.-
SUO. 102/AT NÄPPÄIMISTÖ	249.-	SVGA VÄRI (matalasäteily)	2195.-
3.5" 1.44MB levyasema	399.-	PC HIIRI	129.-
5.25" 1.2MB levyasema	450.-	486/33MHz CPU emolevy	3495.-
DOS 5.0	395.-	486/50MHz CPU emolevy	4995.-
Windows 3.1	495.-	387/44MHz matikkaprosessori	995.-

Liike avoinna 10.00-18.00 La. 10.00-14.00
MODEEMI BOXI 90-666 981 tai FAX 90-853 3526

Puh:90-666 907

Man & Man Co
Merimiehenkatu 26
00150 HELSINKI

PELIT

English Summary

Batman Returns (Konami) worked only in one PC out of four, which is inexcusable. Very, very badly programmed.

Battlechess 4000 (Interplay) Funny animations, once. As a chess it plays ok.

Chaos Engine (Renegade) Extremely enjoyable.

Eco Quest 2 (Sierra) More difficult than the first one, but so green, so green.

Empire Deluxe (New World Computing) The classic game still has the magic.

Eric the Unready (Legend) Funny, challenging and interesting.

Gary Grigsby's Pacific War (SSI) gives massive enjoyment in a massive game.

Legend of Myra (Grandslam) An interesting and challenging version of Boulder Dash.

Nethack 3.1. (Nethack Development Team) is still one of the best role-playing games ever.

Patriot (Three-Sixty Pasific) is full of great ideas, but also full of bugs. Born half-ready (at the most).

Sleepwalker (Ocean) Levels should have been shorter, and gameplay has some really irritating things. Quite good otherwise.

Space Quest 5 – Roger Wilco and the Next Mutation (Sierra) shows again the standard of Sierra's high-quality products. The humour could have been better.

Spaceward Ho! (New World Computing) Reach For The Stars of the 90's.

Tegel's Mercenaries (Mindcraft) A clumsy interface and stupid soldiers ruin a promising game.

The Incredible Machine (Sierra) is not a relaxing snack but takes the player all the way to the dawn.

Turbo Science (Sierra) So you can learn something by playing!

Veil of Darkness (Event Horizon/SSI) is not a role-playing nor an adventure game. Not bad, but not as good as my favourite The Summoning (says Tuija).

Wacky Funsters (Tsunami) Funny? Not.

Wolfenstein 3D: Spear of Destiny (Form Gen/id) Violent and technically brilliant.

X-Wing (LucasArts) Great stuff, kids, it's one in a million!

Tulossa



Jälleen messuille

■ Lontoon ECTS-messuille selviää yleensä pelitalojen miltei koko loppuvuoden tarjonta. Tällä kertaa meillä on myös mahdollisuuksia saada pari timantinkovaa haastattelua...

Graham löytää Cassiman

■ King's Quest VI kohtasi voittajansa. Seuraavassa lehdessä paljon pyydetty ratkaisu.

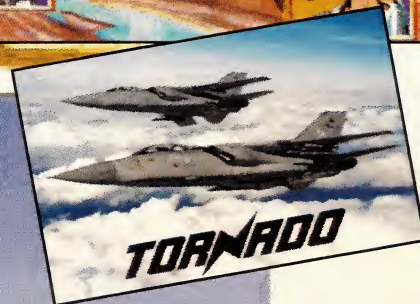
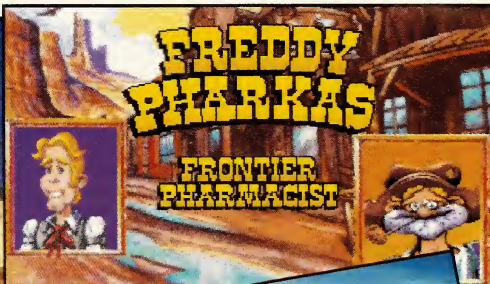
Rutkasti arvosteluja

■ Varmoja huippuarvosteluja ovat jo nyt esimerkiksi Ultima VII Part 2: The Serpent Isle, Strike Commander, Shadow of the Comet ja The Legacy. Epävarmoja muun muassa Frontier – Elite II ja Eye of the Beholder III.

Huisisti palkintoja jaossa

■ eli tämän ja edellisen lehden kilpailut selviävät kesäkuun lehdesä. Muista lukea, oletko voittanut!

Pelit 4/93 ilmestyy 7. kesäkuuta.
Muista!



Tosipelaajan t

72h



Peliarvostelut sel-
laisina kuin aina
olet ne halunnut.



max
moritz

Pelit-lehti kertoo vinkit ja
vihjeet, auttaa ongelmis-
sa ja piirtää kartat. Pelien
ratkaisut selväksi suo-
meksi Pelit-lehdestä!

Kaikki pelissä!

Pelit kertoo kaiken tietokoneilla pelaamisesta

PELIT on jokaisen tietokonepelaajan mahtava lukupaketti. Lehti arvostelee uudet pelit, paljastaa pelivinkit, antaa läpiluohjeet, testaa tarvittavat oheislaitteet ja ker-

too pelien lisäksi asi-
aa myös niiden taustalta. Ota kuuma tun-
tuma pelimaailmaan,
tutustu tekijöihin ja
syöksy seikkailujen
syntyyn! Lue

haastattelut, uutiset,
messukuulumiset,
pommita toimitusta
kysymyksillä...

PELIT-lehdestä löy-
dät juttua joka läh-
töön. Pelin henki
vaatii vauhtia ja väriä
ja niitä riittää!

PELIT-lehti tietää,
mikä kiinnostaa ja
miten saat pelit
kulkemaan. Asialla
ovat Suomen ko-
vimmat peligurut

ja jälki on sen mu-
kaista. Jokainen nu-
mero on pullollaan
viihdettä ja täynnä
asiaa. Mitä muuta
voisit odottaakaan
pelimaailman par-
hailta voimilta!

PELIT on lehti jokai-
selle tietokonepelaajalle: 8 mahtavaa nu-
meroa vuodessa!
Lue PELIT ja saat
pelistäsi enemmän
irti!

Pelit-lehti nyt
edullisesti jatkuvana
säästötilauksena
12 kk (8 nroa)
vain 198 mk.

Älä
jää pois
pelistä!

Tilaa PELIT-lehti heti!
Soita (90) 120 670.

Jos olet jo MikroBITIN tilaaja, saat Pelit-lehden erikoishintaan 158 mk.



Pelit-lehti haastattelee pelinte-
kijät, kertoo taustat ja tarinat.



Pelit-lehti kilpailee
ja kilpailuttaa. Joka
numerossa monta
kilpailua ja mahta-
via palkintoja.



Pelit-lehti testaa joystickit ja
äänikortit, esittelee uutuuudet ja
kertoo uusista laitteista.

